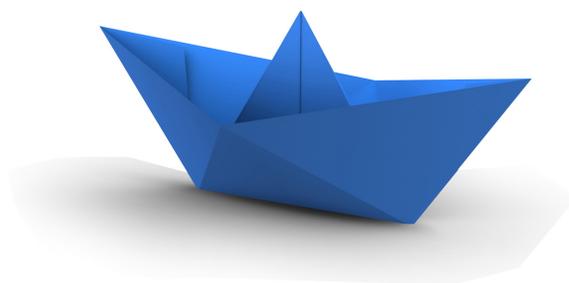




Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



**DISEÑO GRÁFICO DE ESTRATEGIA Y GUÍA DIDÁCTICA PARA CAPACITAR A
USUARIOS DEL TRATAMIENTO TERAPÉUTICO Y SOCIAL DEL AUTISMO
GUATEMALA, GUATEMALA**

Presentado por:
Joshua Alejandro Lujan Rosales



Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

**DISEÑO GRÁFICO DE ESTRATEGIA Y GUÍA DIDÁCTICA PARA CAPACITAR A
USUARIOS DEL TRATAMIENTO TERAPÉUTICO Y SOCIAL DEL AUTISMO
GUATEMALA, GUATEMALA**

Presentado por:
Joshua Alejandro Lujan Rosales
Para optar al título de:
Licenciado en Diseño Gráfico con Énfasis Editorial
Guatemala, Febrero 2,015

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad San Carlos de Guatemala.

NÓMINA DE AUTORIDADES

JUNTA DIRECTIVA

Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal I

Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal III

Tec. D.G. Wilian Josúe Pérez Sazo
Vocal IV

Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga
Vocal V

Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario

TERNA SINO DAL

Lic. Marco Antonio Morales
Asesor metodológico

Licda. Miriam Isabel Meléndez S de Villatoro
Asesor gráfico

Licda. Irma Eugenia Cossich Vielman
Consultora

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Alejandro Muñoz Calderon

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Este proyecto se lo dedico principalmente a Dios, quien es mi apoyo en todo momento y a quien le debo lo que soy. A mis padres quienes han dedicado gran parte de sus recursos, tiempo y esfuerzos para que salga adelante y a mis familiares y amigos que pudieron alentarme en todo este proceso.

A todos y cada uno se les da las gracias por contribuir en este proceso, durante toda la carrera y por alentarme a no rendirme y a dar lo mejor que tengo.

Agradezco a:

- A la **Universidad San Carlos de Guatemala** por ser mi casa de estudios y la que me brindó la oportunidad de estudiar y poder aportar un poco de regreso a la sociedad.

- A la **Escuela de Diseño Gráfico** por ser el instrumento de conocimiento y aprendizaje que he tenido, donde no solo se forja la mente, pero el carácter.

- A mis **catedráticos** quienes han estado ahí para apoyarnos como alumnos y profesionales en todo momento con servicios profesionales y dedicación.

- A mi **familia** por siempre apoyarme en todo momento, y velar por que siguiera y no desistiera, en especial a mis padres y mi hermana.

- A mis **amigos de la iglesia**, quienes estuvieron para escucharme y alentarme en el proceso. Gracias a Oscar, Dave y Jeff en especial por el tiempo compartido y la molestadera.

- A mis **compañeros de carrera** con quienes tuve el privilegio de aprender, compartir y convivir todos estos años, en especial a Ana, Petete y Marinés con quienes pude compartir algo más que un trabajo, ser parte de un equipo.

ÍNDICE

- Presentación (Pág. 6)

- Capítulo 1: Introducción (Pág. 7)

- 1.1 Antecedentes de la institución (Pág. 7)
- 1.2 Planteamiento del problema (Pág. 7)
- 1.3 Justificación (Pág. 8)
 - 1.3.1 Delimitación del problema (Pág. 8)
 - 1.3.2 Trascendencia del proyecto (Pág. 9)
 - 1.3.3 Incidencia del diseño gráfico editorial (Pág. 9)
 - 1.3.4 Factibilidad del proyecto (Pág. 9)
- 1.4 Objetivos (Pág. 10)
 - 1.4.1 Objetivo general (Pág. 10)
 - 1.4.2 Objetivos específicos (Pág. 10)

- Capítulo 2: Perfiles (Pág. 11)

- 2.1 Perfil de la organización y servicios que brinda (Pág. 11)
 - 2.1.1 Historial de la institución (Pág. 11)
 - 2.1.2 Filosofía (Pág. 12)
 - 2.1.3 Servicios que presta a diversos usuarios (Pág. 12)
- 2.2 Grupo objetivo (Pág. 13)
 - 2.2.1 Características sociodemográficas (Pág. 13)
 - 2.2.2 Características socioeconómicas (Pág. 14)
 - 2.2.3 Características psicograficas (Pág. 14)
 - 2.2.4 Relación entre el grupo objetivo con la institución (Pág. 14)

- Capítulo 3: Definición creativa (Pág. 15)

- 3.1 Descripción de estrategia (Pág. 15)
- 3.2 Concepto creativo (Pág. 16)
 - 3.2.1 El cuento corto (Pág. 16)
 - 3.2.2 Analogía creativa (Pág. 16)
 - 3.2.3 Mapa mental y lluvia de ideas (Pág. 17)
 - 3.2.4 El concepto del mensaje a comunicar (Pág. 18)
- 3.3 Definición de códigos visuales (Pág. 19)
 - 3.3.1 Código cromático (Pág. 19)
 - 3.3.2 Código tipográfico (Pág. 19)
 - 3.3.3 Código formato (Pág. 19)

-
- Capítulo 4: Planeación operativa (Pág. 20)
 - 4.1 Flujograma del proyecto (Pág. 20)
 - 4.2 Cronograma de trabajo (Pág. 22)

 - Capítulo 5: Marco teórico (Pág. 24)
 - 5.1 El autismo (Pág. 24)
 - 5.2 La guía didáctica como una herramienta (Pág. 26)
 - 5.3 La intervención del diseño en la sociedad (Pág. 28)

 - Capítulo 6: Producción gráfica y validación (Pág. 29)
 - 6.1 Primer nivel de visualización y autoevaluación (Pág. 29)
 - 6.1.1 Primera fase, bocetaje exhaustivo (Pág. 29)
 - 6.1.2 Segunda fase, bocetaje a color (Pág. 29)
 - 6.1.3 Tercera fase, bocetaje a detalle y autoevaluación (Pág. 29)
 - 6.2 Segundo nivel de visualización y coevaluación (Pág. 33)
 - 6.2.1 Primera fase, bocetaje inicial (Pág. 33)
 - 6.2.2 Segunda fase, arreglo (Pág. 33)
 - 6.2.3 Tercera fase, coevaluación (Pág. 34)
 - 6.3 Tercer nivel de visualización y validación (Pág. 35)
 - 6.4 Propuesta final (Pág. 36)
 - 6.5 Fundamentación (Pág. 56)

 - Lecciones aprendidas (Pág. 57)

 - Conclusiones (Pág. 59)

 - Recomendaciones (Pág. 60)
 - Recomendaciones (Pág. 60)
 - Costos (Pág. 61)

 - Fuentes consultadas (Pág. 63)

 - Glosario (Pág. 64)

 - Anexos (Pág. 65)

PRESENTACIÓN

El autismo es un trastorno que afecta las habilidades y el aprendizaje de los procesos sociales. Actualmente, 1 de cada 8 niños es diagnosticado con autismo o alguna de sus variaciones y muy pocas personas saben que es el autismo o su tratamiento psicológico, emocional o social adecuado a la necesidad del niño.

El presente proyecto parte de la necesidad de tener al alcance un material que ayude a padres y familiares con niños con autismo a diagnosticar el trastorno eficazmente, proveer de información en cuanto a sus niveles y variedades, y sobre todo un método de intervención claro ante las necesidades del niño con autismo.

Para la realización de este proyecto se llevó a cabo una investigación documental en cuanto al tema del autismo, se identificó al grupo objetivo y se establecieron los criterios conceptuales y estéticos para llegar a una propuesta gráfica final que cumpla con el fin de proveer información a los padres, familiares y todo aquel que intervenga en la vida del niño con autismo sobre su trastorno y su tratamiento.

El presente informe busca no solo evidenciar el proceso, pero ofrecer al lector de la metodología utilizada para el desarrollo del proyecto desde sus fases de diagnóstico, fases de bocetaje y diseño, hasta lograr llegar al producto final y la conclusión del proyecto en sí.

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

Para toda solución debe haber un problema primero, el capítulo 1: introducción busca explicar todos los factores básicos y cruciales con los que el proyecto dio inicio y hacia dónde quiere llegar.

1.1 ANTECEDENTES DE LA INSTITUCIÓN



La Asociación Guatemalteca por el Autismo es una institución dedicada al tratamiento psicológico y social de niños y jóvenes con autismo, sin embargo, gran parte del material educativo y de apoyo con el que cuentan es limitado en algunos sentidos ya sea por su cantidad, o cualidades como el lenguaje en inglés o dirigido a profesionales médicos especializados en el tema, por lo cual no existe un material impreso que pueda ayudar a padres primerizos, familiares o incluso nuevos terapeutas dentro de la institución que no han tenido contacto con un niño con autismo, a que correctamente puedan atender las necesidades psicológicas o sociales del niño.

La falta de información a los padres y familiares ha dificultado o forzado a la institución a realizar pláticas, conferencias o buscar de material de forma digital para que los padres se informen del proceso que su hijo debe llevar. Por medio de entrevistas a la coordinadora del programa de potenciales, se detectó el problema de no contar con un material que pueda apoyar en esta área inicial a clientes potenciales de la institución.

Si la falta de dicho material continua, la institución carecerá de un proceso ágil en el cual ellos puedan capacitar a sus clientes de una manera eficaz y que queden sujetos a muchas dudas. Es esta situación donde interviene el diseño como herramienta de diagnóstico y gráfica que logra obtener los insumos necesarios previos al desarrollo del material como lo son la necesidad a tratar, el problema principal y el qué se busca obtener a través del desarrollo del proyecto.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



Para iniciar el proyecto necesitamos identificar el problema de comunicación visual que pueda tener mayor incidencia en el tratamiento del autismo o que presente una mayor relevancia o importancia dentro del mismo. Así mismo también buscamos descubrir las causas y efectos que estos pueden presentar. Se hace énfasis que no se busca solucionar el problema social, sino incidir en él a través del diseño gráfico.

Para poder detectar el problema con mayor incidencia se realizaron 3 instrumentos de diagnóstico con el propósito de tener información crucial en cuales son los problemas de comunicación visual que la institución presenta y cuál de ellos presenta las cualidades para ser desarrollado como proyecto que incida en el problema social.

Los instrumentos seleccionados fueron la entrevista, la encuesta y el focus group. La entrevista es de manera directa, una serie de preguntas con las personas encargadas de la institución sobre el desarrollo de su material. La encuesta es un formulario a llenar por los clientes con los que trabaja la institución relacionado a que información pueden necesitar, en este caso padres y familiares de niños con autismo, y por último, el focus group que es una técnica que reúne a una cantidad de personas, para que discutan un formulario de preguntas relacionadas al tema. (Ver anexos 1, 2 y 3)

Luego de realizar las herramientas y conseguir la información del diagnóstico, se usaron herramientas para el vaciado de la información, las cuales fueron el resultado de la entrevista, el FODA para el vaciado de la encuesta del focus group, y el árbol de problemas para el vaciado de la encuesta a los clientes de la institución. (Ver anexos 4, 5 y 6)

Los resultados revelaron tres posibles necesidades de comunicación visual las cuales fueron: Capacitar a clientes actuales y potenciales sobre el tema, sus variaciones y procesos del autismo; sensibilizar a la sociedad Guatemalteca a participar de sus programas de apoyo y por último, informar a la sociedad Guatemalteca de características del autismo a modo de prevención..

Con estas opciones, La necesidad escogida fue la de capacitar a sus clientes actuales y potenciales sobre los distintos procesos y etapas del desarrollo y tratamiento de la enfermedad, debido a que esta es una necesidad inmediata y al mismo tiempo extensa de tratar por medios de un material gráfico.

Otros aspectos que ayudaron a su elección fueron que el material va dirigido a un amplio número de personas, ya que podría ser utilizado no solo por los clientes actuales, pero potenciales y los asociados a la institución; el material tiene la flexibilidad de poder presentarse de manera digital, ahorrando costos en su producción, y al mismo tiempo la libertad de mantener una alta calidad y el desarrollo del material principal puede seccionarse y estar enfocado a grupos diversos, usos y procedimientos.

Por lo que se define el **problema** como:

La Asociación Guatemalteca por el Autismo carece de material impreso de cualquier tipo para otorgar a sus clientes acerca del tratamiento terapéutico y social del autismo, haciendo que la información sea dada por medio de conferencias y presentaciones o de manera oral, lo cual se vuelve un proceso tedioso, y en el cual muchas veces la información no es totalmente recabada por sus clientes.

Esto causa que sus clientes tengan información variada o que confundan ciertos procesos terapéuticos, además, no es información de fácil accesibilidad, y por lo general su amplitud no llega más allá de los miembros principales de la familia, lo cual conlleva a un trato diferente o no recomendable a los niños que atienden.

La **necesidad de comunicación visual** se define como:

Necesidad de informar y capacitar a sus clientes actuales y potenciales por medio de un material didáctico que facilite la comprensión del tratamiento terapéutico y social de los distintos grupos de personas que tienen interacción con el niño o adolescente con autismo.

1.3 JUSTIFICACIÓN

En esta etapa se debe de confirmar, por medio de una justificación de distintos aspectos, si el proyecto cuenta con las características requeridas como la trascendencia o la incidencia necesaria para ser realizado y considerado como proyecto.

1.3.1 Delimitación del problema

La institución cuenta con una cantidad de 14 pacientes actualmente, haciendo un total mínimo de 56 personas relacionadas, dependiendo de las familias y su extensión, que están en contacto con la institución y asisten a sus eventos, actividades y promociones, sin embargo, la institución puede albergar a una cantidad mayor de pacientes por lo que se mantienen en crecimiento.

Además la institución trabaja en conjunto con otras instituciones relacionadas con el tema del autismo para sus actividades, y en algunos casos recibe material para trabajar y dar presentaciones de parte de instituciones del extranjero.

1.3.2 Trascendencia del proyecto

El tiempo de uso del material es un factor variado, debido a las nuevas tecnologías y avances dentro del campo de la ciencia y medicina y como se vayan promulgando nuevas técnicas y métodos para el tratamiento del autismo, sin embargo, el conocimiento que aplican dentro de la institución es esencial, básico y concreto, y mantiene su trascendencia e impacto, por lo que el proyecto viene a tener un uso mínimo de un año y se extiende hasta que la información se convierta en obsoleta o requiera de actualizaciones, usualmente el lapso es de dos años en adelante.

Quienes usan el material son un grupo objetivo muy variado, abarcan desde niños de primaria hasta adultos ancianos, sin embargo el material se desarrolla para los clientes directos y potenciales de la institución.

Este proyecto será una guía trabajada en módulos de manera que al unirse forman una guía completa de la descripción, tratamiento y variaciones del trastorno. Se trabaja en secciones debido a que no todo el contenido es aplicable en las distintas ramas y fases del trastorno, de esta manera un cliente que solo presenta un caso x, podrá tener acceso a ese tipo de información.

Su distribución será de manera digital, si es requerida, o impresa y distribuida por la institución y si el caso se extiende, por las asociaciones que tiene con el exterior o dentro del país. Finalmente, su impacto social se da en las familias y aquellos externos a ellos que tengan acceso a la información y su tratamiento, de manera que facilitaría procesos terapéuticos y sociales para el niño con autismo como aquellos con los que se relaciona.

1.3.3 Incidencia del diseño gráfico editorial

El diseño juega un papel importante ya que principalmente viene a cubrir la necesidad de comunicación visual, en este caso, la de capacitar e informar a los clientes actuales dentro de la institución, pero al mismo tiempo podemos observar que la falta de intervención provoca que la información no pueda ser práctica, alcanzable a totalidad y sobre todo disponible y/o de fácil acceso.

Como valor agregado, la calidad del desarrollo del material viene a presentar a la institución una mejor reputación además de los servicios que ya ofrece socialmente, y en esto caso a brindar de una cultura visual que pueden carecen. Además, al mejorar su servicio, mejora la presentación que está brindando, dándole mayor pauta a la comunicación y divulgación de la institución y sus servicios.

Otro aspecto de relevancia es la representación gráfica que la guía incluye, ya que no se trata de un libro completamente textual, pero que incluirá ilustraciones, lo cual abre un nuevo horizonte de información a los clientes que entren en contacto con el material, en especial a aquellos que son nuevos en el problema o la misma institución.

Se debe recalcar que el objetivo del proyecto no es acabar con el autismo, ya que este es un proceso clínico y medico el cual todavía no tiene solución, pero si tratamiento, por lo que el proyecto busca incidir en dicho tratamiento y agilizar la comprensión de la condición neurológica.

1.3.4 Factibilidad del proyecto

Una ventaja con la que se cuenta para el proyecto es el tiempo de disposición, tanto para su desarrollo, como el que la misma institución brinda, ya que es un material necesario y al mismo tiempo cuentan con los insumos necesarios para su desarrollo.

Por último, es el personal con el que cuenta la institución, ya que son profesionales y conocen y dominan el tema a tratar, lo cual facilita y garantiza la veracidad de la información recopilada.

1.4 OBJETIVOS

Para poder desarrollar el material debemos establecer los objetivos que se deben de cumplir mediante su desarrollo, dichos objetivos pueden dividirse en objetivo general y específicos de diseño y comunicación para llevar un mayor control.

1.4.1 Objetivo general

Diseñar material gráfico para la capacitación e información sobre el autismo y su tratamiento en niños y jóvenes adolescentes dirigida a actuales y potenciales usuarios de la Asociación Guatemalteca por el Autismo.

1.4.2 Objetivos específicos

OBJETIVO ESPECÍFICO DE COMUNICACIÓN

- Capacitar usuarios actuales y potenciales de la institución "Asociación Guatemalteca por el Autismo", por medio de un material gráfico práctico, claro y conciso que explique el trastorno del autismo, sus variaciones y tratamiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Crear un material con ilustraciones e íconos que se relacionen con los distintos contenidos y el desarrollo del tema del autismo.

- Diseñar dos módulos impresos que puedan informar tanto a padres y familiares de los niños con autismo, como los niños en sí a través de una lectura del comportamiento social adecuado.

CAPÍTULO 2: PERFILES

Luego de tener la información introductoria, se procede a describir las partes que estarán intercediendo en el desarrollo del material gráfico las cuales son:

2.1 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN Y SERVICIOS QUE BRINDA

2.1.1 Historial de la institución

En Febrero del 2012, se empezó el trabajo terapéutico para un niño, mientras su maestra donaba su tiempo por falta de recursos. Dos mamás y una profesional en el campo del autismo se reúnen para concretar ideas, y a finales del mismo mes, dicha profesional empieza el trabajo junto a una educadora especial para brindar atención psicoterapéutica a un niño. Con esto nació la idea de poder atender a niños y adolescentes en un campo poco explorado, dando paso entre Marzo al ingreso de un nuevo niño quien trabaja junto al niño la educadora especial.

Además, un niño que había tenido atención académica en casa se une al grupo, junto a su maestra personal, y en Mayo se une al equipo un educador especial que atendía a un niño nuevo. En Julio del mismo año se unen al equipo dos coordinadoras, una para el área terapéutica y la otra para el área psicopedagógica y al mismo tiempo entran dos niños más y en agosto, otro niño nuevo.

En 2013, se inicia con dos maestros, 4 practicantes de la USAC, dos coordinadoras y 5 niños y concluyó el año con 7. En el 2014, inicia el año con 3 maestros, 2 practicantes, 2 coordinadoras y 5 niños, para finales de Abril ya son 10 niños. Todo inicio con terapias en la casa de unas de las mamás, en un estudio y luego se trasladó a la casa actual la cual fue otorgada a un precio especial, lo cual sirve ahora como centro de atención para estos niños.

Su crecimiento se ha dado por medio de oportunidades y la comunicación de boca en boca, ayudando a expandir sus servicios, su relación con otras instituciones y su publicidad limitada. Hoy en día 14 familias trabajan directamente con la institución por medio de sus programas terapéuticos y sociales, y buscan expandir su alcance a más personas e ir incrementando su grupo objetivo.



2.1.2 Filosofía

Misión: Estimular el desarrollo emocional, intelectual, social, ambiental y físico de las personas dentro del espectro autista creando, innovando y proveyendo herramientas integrales que impulsen sus fortalezas, ajustándolas a sus necesidades individuales en un ambiente que promueva el profesionalismo, el respeto, la inclusión y la afectividad.

Visión: Ser agentes de cambio que incidan en la sociedad Guatemalteca a través de la prestación de servicios para el desarrollo de la población dentro del espectro autista y su entorno, promoviendo el cambio de actitudes en las personas y entidades trayéndoles e invitándoles a ser parte activa de las soluciones.

Creencias: Creemos en la individualidad y el profesionalismo de nuestros servicios para brindar una atención especializada a cada persona con autismo y reconocemos el bagaje de fortalezas de cada uno de ellos, al igual que reforzamos los conocimientos a aquellos relacionados con el paciente.

2.1.3 Servicios que presta a diversos usuarios

La asociación ha diseñado e implementado programas y servicios adecuados a las necesidades de la comunidad autista, manteniendo una tendencia de apoyo integral y al alcance de la mayoría de las familias Guatemaltecas.

Programa de educación terapéutica

El programa brinda atención a niños, jóvenes y adultos con autismo mediante diferentes intervenciones educativas-terapéuticas con planes individuales y con metas elegidas específicamente para cada persona.

El plan individual comprende lo siguiente:

- Abordar todas las áreas del desarrollo donde el niño pueda necesitar ayuda.
- Establecer metas específicas.
- Tener diferentes técnicas de enseñanza.
- Promover la independencia.
- Mantener un balance con el currículo de los estudiantes típicos (cuando aplique).

El plan individual debe ser organizado según la secuencia del desarrollo de los niños. El plan individual incluye también:

- Diagnóstico del nivel actual del rendimiento académico
- Metas anuales y objetivos a corto plazo
- Evaluación y monitoreo permanente del progreso
- Ajustes y readecuaciones del plan de acuerdo al monitoreo y evaluación
- Servicios y apoyo

Los niños y jóvenes con capacidades académicas contarán con el programa respaldado y aceptado por el Ministerio de Educación, y en otros casos, según su capacidad, se promoverá el máximo desarrollo de cada uno utilizando intervenciones de terapia ocupacional, en otros casos se promoverá el aprendizaje de oficios mediante talleres ocupacionales que permitirán una inclusión social y un futuro esperanzador y motivador tanto para las personas con autismo como a sus familias.

Programa educativo terapéutico a distancia

Se dirigen a niños en el interior del país, con contenidos específicos en coordinación con los centros educativos a donde asisten o bien con los profesionales que les atienden en su lugar. Los servicios de los profesionales se obtendrán en algunos casos mediante alianzas que facilitarán la cobertura de los costos de los mismos.

Programa de atención a las familias; capacitación y apoyo emocional para la familia:

Se tiene contemplado que el programa de capacitación en temas relacionados con el autismo sea permanente y obligatorio para los padres de los niños del centro educativo, donde psicólogos voluntarios del proyecto realizarán programas de apoyo emocional tanto a los padres como a los hermanos de las personas con autismo. La intención es brindar un abordaje integral para la persona autista en donde la familia juegue un papel activo permanentemente.

Programas Recreativos

Son programas que complementarán el desarrollo tanto de los niños y personas con autismo así como a sus familias.

Programas de capacitación laboral y Programa de inclusión laboral

Estos programas permiten la inserción en un ámbito laboral de los jóvenes y adultos que se encuentren preparados para estas tareas.

Programas productivos

Estos programas podrán ser generados por padres y por chicos con autismo, cuyo propósito será la generación de ingresos personales pero también la generación de ingresos para la asociación pudiendo ser una de las fuentes que contribuya a la sostenibilidad financiera.

La asociación cuenta con más programas sociales, de desarrollo comunitario, entre otros.

2.2 GRUPO OBJETIVO



El grupo objetivo con el que trabaja la institución son niños y adolescentes con autismo, sin embargo, para fines de este proyecto, el grupo objetivo se traslada a aquellos que reciben la información, los cuales son los familiares del paciente. Dicho grupo objetivo muestra las siguientes características:

2.2.1 Características sociodemográficas

- Rango de edades: A partir de los 13 años en adelante
- Estado conyugal: Solteros y casados (en el caso de los padres)
- Color de piel: no importa.
- Nivel educacional: primaria en adelante
- Zona de residencia/Región: capital y departamentos alrededor por localidad
- Ciudad: Guatemala
- Religión: no importa
- Género: ambos
- Función/oficio: Variado. En el caso de los niños son estudiantes, mientras que los adultos ofrecen en su mayoría amas de casa, asociados, profesionales y estudiantes universitarios.
- Responsabilidad familiar: padres de familia

2.2.2 Características socioeconómicas

- Clase social: Bajo a medio alto son los rangos con los que cuenta actualmente la institución.
- Nivel de consumo: Debido al rango, el nivel de consumo va desde suplir necesidades básicas a lujos extras.
- Ingresos familiares: Alrededor de Q1,000 como mínimo a Q30,000 mensualmente.

2.2.3 Características psicograficas

- Personalidad: personas interesadas en el trastorno y su tratamiento, preocupados, en cambio conste de acuerdo a su tratamiento, en búsqueda de respuestas y soluciones, de ánimo variado ya que va de acuerdo a su situación y realidad.
- Estilo de vida: muchas actividades de apoyo, poco rutinaria, activas, preparadas a los imprevistos, atentos, flexibilidad ante cualquier situación, son pocos sociales aunque quisieran serlo.
- Valores: responsabilidad, unión, amor, agradecimiento, amistad, laboriosidad, solidaridad, perseverancia, tolerancia.
- Necesidades: tiempo, relaciones sociales e intimidad de parejas, terapias y tratamiento al miembro familiar, financieras para cubrir los costos, alimentación, recreación, libertad y ocio.
- Variables relacionadas con el diseño gráfico editorial: no existen, solo van por el diagnostico o sin él y llegan a la institución. Están acostumbrados a tener material impreso y/o digital, sin embargo no existe un patrón o estilo de preferencia, buscan más la practicidad y sobre todo la funcionalidad.

2.2.4 Relación entre el grupo objetivo con la institución

La institución otorga los servicios a las familias de acuerdo a sus necesidades y programas. La relación es plenamente profesional, el cliente llega y se le otorgan los servicios. La institución mantiene una constante comunicación con su grupo objetivo para informar la situación del niño o alguna actividad pronta de carácter terapéutico, social o informativo dirigido a los mismos padres o familiares.

CAPÍTULO 3: DEFINICIÓN CREATIVA

Una vez la información básica es recopilada, se empieza a desarrollar el proyecto por medio de una definición de conceptos creativos y códigos visuales que ayudan al diseñador a pre visualizar e indagar en las opciones que tiene previo a la definición del material.

3.1 DESCRIPCIÓN DE ESTRATEGIA



La descripción de la estrategia consta en poder responder una serie de preguntas básicas pero que ayudan a definir la pieza gráfica a desarrollar. Las preguntas son:

¿Qué?

El contenido del material a desarrollar es el autismo, específicamente en niños y adolescentes. El autismo es un espectro que usualmente presenta trastornos de comunicación y reacción en los afectados. Entre los rasgos más comunes están: La falta de lenguaje, falta de contacto visual, reacciones inesperadas como llanto o aleteo sin razón alguna, incapacidad de reaccionar a su nombre, entre muchas otras. El autismo no es una enfermedad, sino más bien un trastorno psicológico-mental que puede afectar a cualquiera, sin importar género, edad o nivel económico-social.

¿Para qué?

El objetivo del material a desarrollar es poder influenciar o incidir dentro del trastorno del Autismo al poder simplificar la información de su tratamiento terapéutico y social a distintos grupos objetivos por medio de un material concreto y eficaz.

¿Con qué?

La pieza a desarrollar es una guía didáctica, debido a su practicidad para ejemplificar y tratar temas generalizados, sus pasos y en algunos casos su evaluación. La guía didáctica, además, presenta la facilidad de crear apartados específicos para el desarrollo de sub-temas del tema en general, a comparación de un manual o un instructivo.

El aspecto evaluativo es una característica clave de la guía, ya que permite que el lector evalúe sus conocimientos de lo adquirido de la misma guía, sin embargo en este caso, la prueba evaluativa irá dirigida para que el lector responda de acuerdo a su situación con los pacientes autistas, en lugar de una evaluación de si sus conocimientos fueron aprendidos o adquiridos de manera correcta.

¿Con quiénes?

El grupo objetivo para el cual va dirigida la guía son los padres de familia con los que la institución está trabajando, actuales y potenciales, para facilitar a las familias de los dichos a obtener y conocer del tema de una manera más práctica.

Son usualmente madres que no trabajan ya que se dedican al cuidado de sus hijos y padres que trabajan casi todo el día por la responsabilidad de los pagos de los distintos tratamientos.

Su estado emocional es variante de acuerdo al avance de los tratamientos de sus hijos y usualmente preocupados por el porvenir. Gustan de actividades sociales entre familia y otros grupos que fortalecen sus ánimos para continuar con su rutina diaria y cuentan con un nivel socio-económico medio alto.

¿Dónde?

La guía didáctica va a ser utilizada por usuarios de la Asociación Guatemalteca por el Autismo los cuales están ubicados principalmente en la ciudad capital, siendo solo unos casos únicos los que son tratados en el interior del país, sin embargo, para tales situaciones, se trabajará

la versión digital en caso no tengan demasiada accesibilidad a la adquisición del material o pronto acceso a ella.

¿Cómo?

La guía didáctica se desarrolla por fases de acuerdo a lo que los cursos de EPS y Proyecto de Graduación requieran, sin embargo la institución presenta sus planes los cuales se sincronizan con el desarrollo de las clases mencionadas.

Esta guía es trabajada a nivel de guion primeramente, para decidir su contenido y definir las fuentes de información que se tomarán, por consiguiente, sus respectivas fases de bocetaje, ilustración, diagramación y diseño del material final. Todo en conjunto a los asesores de los cursos, como de los profesionales dentro de la misma institución.

¿Cuándo?

La guía tendrá un uso inmediato al finalizar su proceso de diseño, ya que a muchas familias les beneficia su contenido de manera inmediata. Esta será utilizada también para cualquier cliente potencial que desea conocer del proceso del autismo o que presente dudas al respecto.

Otro aspecto a tomar en cuenta es para la instrucción, en cuanto a nuevo personal que todavía no conoce a totalidad el tratamiento o las características del autismo en los niños o jóvenes.

3.2 CONCEPTO CREATIVO



El concepto creativo es la idea en la cual todo el proyecto es desarrollado en base a, usualmente puede ser descrito en un par de líneas, sin embargo para concebirlo es un proceso exhaustivo de técnicas e ideas. Para el desarrollo de esta fase se utilizaron tres técnicas distintas para al final escoger el resultado que más favorezca. Las técnicas empleadas para la creación del concepto creativo fueron:

3.2.1 El cuento corto

Una de las técnicas para crear un concepto que involucre varios aspectos a la vez, es el uso de un cuento corto. En la literatura latinoamericana es muy recurrida por escritores consolidados, pero un cuento corto no se refiere a uno de dos cuartillas, ni de media cuartilla. El cuento corto consiste en un párrafo cuando mucho, y es aún mejor cuando se compone de unas cuantas frases efectivas. Uno de los cuentos cortos más conocidos es el de Tito Monterroso que dice así: “Y cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba ahí”.

Esta técnica consiste en tomar un fragmento de un cuento como propio para desarrollar un concepto en base al mismo, sin embargo la frase que se selecciona debe ser corta, concisa, conocida (si es posible) y en algunos casos, memorable.

Con respecto al Autismo...

En este caso, la frase seleccionada es: “La oveja negra, siendo distinta es feliz”. La analogía existe en la comparación de un niño o joven con autismo con una oveja negra, ya que muchos piensan que poseen discapacidades mentales, cuando son de aprendizaje, pero al mismo tiempo son personas que aprenden a su ritmo, lo cual se hace énfasis en el siendo distinto es feliz.

3.2.2 Analogía creativa

Esta técnica consiste en relacionar, de manera simultánea, dos técnicas de solución de problemas de dos ramas distintas (ya sea artísticas, científicas, ente otras), con el fin de tener un punto de referencia más sencillo de entender a la rama que presente mayor complicación.

Las ramas mayormente utilizadas son las culinarias, debido a su facilidad de comprensión por cualquier grupo objetivo debido a la necesidad de alimentación que los seres humanos presentan. Otras de las ramas utilizadas frecuentemente son la mecánica y la biología.

Con respecto al Autismo...

Siendo el autismo una rama psicológica, tiende a ser poco comprendida por su terminología, en específico en los procesos mentales, y su explicación puede ser relacionada o mejor comprendida mediante la relación o la analogía a la cocina, la rama culinaria o artística.

Aunque es de los elementos mayormente conocidos para explicar distintos problemas, el grupo objetivo al cual va dirigido el material gráfico usualmente son padres de familia, principalmente madres que atienden a sus hijos mientras que los padres trabajan para mantener el hogar. Esto hace que la referencia a los procesos culinarios y preparación de comida sean con mayor concordancia que temas de otras ramas científicas o artísticas.

3.2.3 Mapa mental y lluvia de ideas

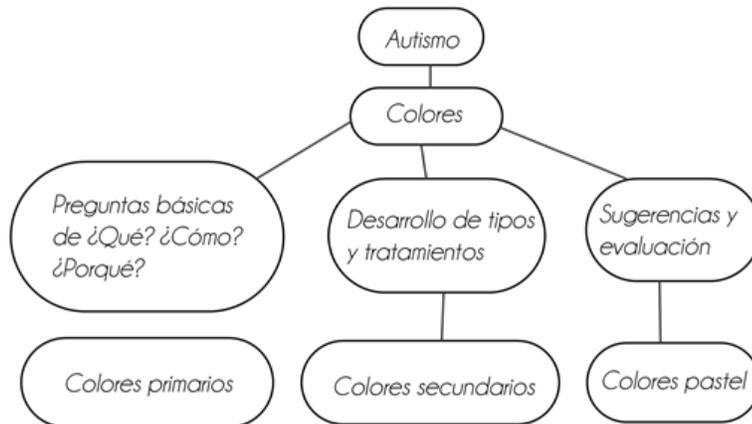
Estas son dos de las técnicas más frecuentadas para la obtención de un concepto creativo, no solo por su brevedad y facilidad de empleo, pero por sus resultados. La lluvia de ideas consiste en anotar en un listado cualquier idea que pueda llegar a solucionar un problema. Mientras que los mapas mentales buscan ordenar dichas ideas a manera de darle una jerarquía o un orden lógico a las mismas.

Con respecto al autismo....

Lluvia de ideas:

- Colores del autismo
- Los sabores del autismo
- Juegos y diversión con autismo
- Una guía práctica para niños con autismo
- Columpios y juegos al exterior
- Las distintas caras del autismo
- La vida con un toque de autismo
- Niños y jóvenes con autismo
- El autismo no es una enfermedad
- Las ovejas negras
- Tortilla de otro comal
- Mitos y leyendas del autismo

Mapa mental



La técnica en conjunto es efectiva, breve y cumple con su propósito de extender el panorama y brindar nuevas opciones de diseño, conceptos e ideas.

La lluvia de ideas tiene el defecto de poder extenderse, sin embargo es útil en general, mientras que el mapa mental, logra organizar una idea ya planeada en sus distintas etapas.

En general son una buena técnica en conjunto para ejecutar a la hora de desarrollar un concepto creativo.

3.2.4 El concepto del mensaje a comunicar

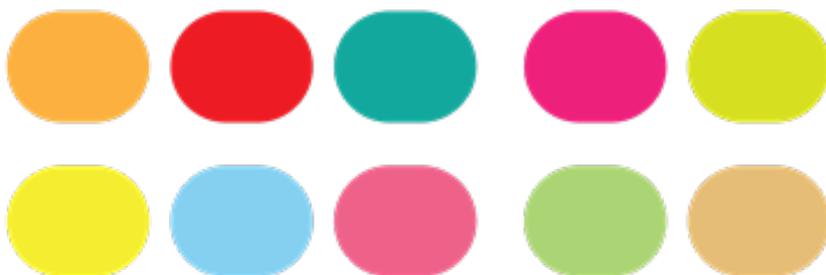
“El autismo, un color distinto”

El concepto escogido fue una mezcla de la primera y última técnica. Lo que se busca promover con el concepto es que el autismo no es una enfermedad crítica, terminal o contagiosa, no es algo por lo cual temer, sino al contrario, una oportunidad para hacer la diferencia en la vida de niños y jóvenes que padecen del espectro autista.

3.3 DEFINICIÓN DE CÓDIGOS VISUALES

3.3.1 Código cromático

Para los códigos cromáticos se planteó a un inicio usar tanto colores pasteles y primarios, debido a que se busca llamar la atención, transmitir ánimo, y relacionarse con el grupo objetivo principalmente, las madres de los niños con autismo. Además, gracias al concepto creativo, la utilización de colores como parte de la propuesta gráfica ayuda a enfatizar los códigos.



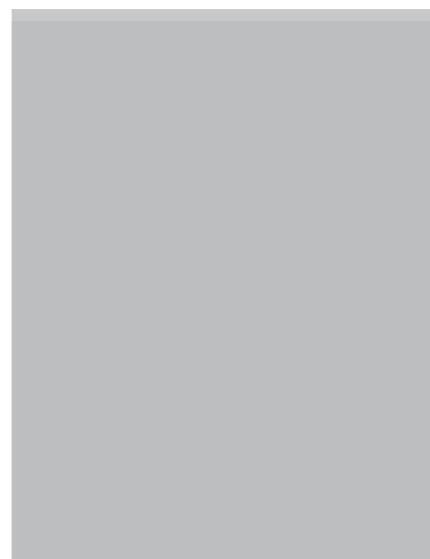
3.3.2 Código tipográfico

Se busca utilizar tipografía de la familia cursiva para títulos, y la familia palo seco para el contenido subtítulos y apartados específicos del material gráfico a desarrollar. Esto no solo promueve la claridad y legibilidad, sino que enfatiza el grupo objetivo al mismo tiempo.



3.3.3 Código formato

El formato a trabajar es rectangular, para uso vertical de preferencia un 8.5 x 11 pulgadas, ya que este formato permite trabajar mejor las ilustraciones, es más fácil de transportar y logra un mejor tamaño para el contenido del material.



CAPÍTULO 4: PLANEACIÓN OPERATIVA

Este capítulo busca darle definición a que y cuando fue desarrollado en el proceso del proyecto con el fin de estipular y garantizar que cada fase fue hecha como se debe.

4.1 FLUJOGRAMA DEL PROYECTO



PRESENTACIÓN CON LAS AUTORIDADES

Primera fase del proyecto es conseguir a la institución con la que se trabajará el proyecto, realizar una presentación formal del diseñador y lo que estará realizando.

RECOPIACIÓN DE DATOS

Por consiguiente se realiza una recopilación de la información que sea pertinente o necesaria para la realización del proyecto, esto puede ser desde información de la institución, hasta insumos el cual el material final llevará.

ORGANIZACIÓN DE DATOS RECOPIADOS

Se ordena la información recopilada de acuerdo al material a desarrollar. Esto ayuda a darle un orden y una previsualización del desarrollo del material al diseñador.

PROCESO CONCEPTUAL

En esta fase se establece todo aquello que el diseñador requiere para desarrollar el material gráfico, como los códigos visuales y el concepto creativo.

BOCETAJE

Se inicia por consiguiente la fase de bocetaje a mano, que permite al diseñador explotar las ideas del concepto creativo y previsualizar el material final.

AUTOEVALUACIÓN

La fase de bocetaje a mano culmina con una autoevaluación a criterio del diseñador en la cual este decide entre las opciones que ha desarrollado, la que cumpla con las expectativas y criterios profesionales.

DIGITALIZACIÓN

Como resultado de la autoevaluación se desarrolla digitalmente el material final, a manera que quede finalizado para la siguiente etapa.

COEVALUACIÓN

La digitalización deberá ser coevaluada con profesionales de diseño y/o del campo social del cual el material trata, que puedan verificar, criticar y evaluar el material para futuras correcciones.

ARREGLOS

Se hacen los respectivos cambios que surgen de la coevaluación.

VALIDACIÓN

El último paso para la aprobación de la pieza es la validación con el grupo objetivo, el cual evalúa la efectividad, claridad y funcionalidad del material desarrollado.

ARTE FINAL

Con la validación se realizan cambios si fuera el caso y se termina de crear la pieza final.

PRESENTACIÓN DE PROYECTO

Por último, se hace una presentación del material, de forma digital y a manera de prototipo a la institución para que observen el material en sus fases finales de impresión o digitalización.

4.2 CRONOGRAMA

Planeación operativa

Revisión y ajuste del protocolo de PG.
Definición de ruta crítica de la construcción.

Definición creativa

Análisis y selección de piezas a diseñar.
Concepto creativo de diseño.
Definición de códigos visuales.

Marco teórico

Relevancia social del contenido a comunicar.
Funcionalidad, ventajas y desventajas de las piezas a diseñar.
Incidencia del diseño gráfico en el contexto del PG.

Evaluación y validación

Autoevaluación del nivel 1
Coevaluación con profesionales del DG del nivel 2.
Validación del nivel 3 (eficacia de la pieza con el grupo objetivo)
Evaluación y conclusiones acerca del logro de los objetivos del proyecto.

Lecciones aprendidas

En la gestión.
En el proceso de la producción gráfica

Recomendaciones técnicas

A la institución apoyada para la reproducción, difusión y aplicación de las piezas diseñadas.
A futuros estudiantes del curso de proyecto de graduación.
A la escuela de diseño gráfico.

Producción gráfica

Nivel 1 de visualización
(bocetos a mano).

Nivel 2 de visualización
(bocetos digitales).

Nivel 3 de visualización
(prototipo a escala 100%).

Presentación y entrega de artes
finales, prototipo y recomendaciones
a la institución apoyada.

Redacción de informe final

Redacción

Diagramación

Revisión y aprobación

Gestión de examen privado.

ENERO

	1	2	3	4						
5	6	7	8	9	10	11				
12	13	14	15	16	17	18				
19	20	21	22	23	24	25				
26	27	28	29	30	31					

FEBRERO

										1
2	3	4	5	6	7	8				
9	10	11	12	13	14	15				
16	17	18	19	20	21	22				
23	24	25	26	27	28					

MARZO

										1
2	3	4	5	6	7	8				
9	10	11	12	13	14	15				
16	17	18	19	20	21	22				
23	24	25	26	27	28	29				
30	31									

ABRIL

							1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12					
13	14	15	16	17	18	19					
20	21	22	23	24	25	26					
27	28	29	30								

MAYO

			1	2	3					
4	5	6	7	8	9	10				
11	12	13	14	15	16	17				
18	19	20	21	22	23	24				
25	26	27	28	29	30	31				

JUNIO

1	2	3	4	5	6	7				
8	9	10	11	12	13	14				
15	16	17	18	19	20	21				
22	23	24	25	26	27	28				
29	30									

JULIO

							1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12					
13	14	15	16	17	18	19					
20	21	22	23	24	25	26					
27	28	29	30	31							

AGOSTO

										1	2
3	4	5	6	7	8	9					
10	11	12	13	14	15	16					
17	18	19	20	21	22	23					
24	25	26	27	28	29	30					

SEPTIEMBRE

						1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13					
14	15	16	17	18	19	20					
21	22	23	24	25	26	27					
28	29	30									

OCTUBRE

											1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11								
12	13	14	15	16	17	18								
19	20	21	22	23	24	25								
26	27	28	29	30	31									

NOVIEMBRE

															1
2	3	4	5	6	7	8									
9	10	11	12	13	14	15									
16	17	18	19	20	21	22									
23	24	25	26	27	28	29									
30															

DICIEMBRE

																1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13															
14	15	16	17	18	19	20															
21	22	23	24	25	26	27															
28	29	30	31																		

CAPÍTULO 5: MARCO TEÓRICO

A pesar de que ya se cuentan con la información referente al desarrollo del proyecto, debe de haber un marco teórico que logre explicar el tema del Autismo, la influencia del diseño y el material a desarrollar para poder conocer cada parte que conforma el material gráfico final.

5.1 EL AUTISMO



El autismo es una enfermedad poca conocida, pero en algunos casos bastante mencionada, y no es de sorprenderse acerca de su divulgación debido a que no es una enfermedad que proviene de muchos años atrás en comparación a otras y su tratamiento es poco tratado dentro del territorio Guatemalteco.

Un aspecto que revela la ignorancia del tema es cuando es mencionado como una enfermedad, sin embargo es un espectro de trastornos caracterizados por un grave déficit del desarrollo, ya sea permanente o profundo, y llega a afectar la socialización, la comunicación, la imaginación, la planificación y la reciprocidad emocional de la persona afectada.

Según Michelle Winner (2006), “es común realizar esa comparación sin embargo, crea un sentimiento de desigualdad para padres o familiares de personas con autismo debido a suelen ser llamados autistas y no personas con autismo”. Para tomar una referencia se puede tomar el ejemplo de como a personas con cáncer son denominadas de esta forma y no cancerosas.

Si comparamos a personas con autismo con alguna persona normal, a primera vista no se notará diferencia

alguna ya que el autismo no presenta algún trastorno físicamente, en la mayoría de sus casos, sin embargo, cuando estas personas interactúan con otras, se presentan todos los rasgos característicos de los distintos tipos de autismo o sus niveles de profundidad. Para una mejor comprensión se tomará el ejemplo de un “Flash-Mob”.

Un Flash-Mob es una actividad espontánea realizada en un lugar público, usualmente en plazas de centros comerciales, trenes subterráneos, entre otros, donde un grupo designado de bailarines realiza una coreografía inesperada para todo el público alrededor. En una ocasión, para poder dar inicio a la coreografía, un grupo de bailarines decidió detenerse por un minuto, sin cambiar su posición o sus expresiones faciales o corporales.

Para el público en general, un grupo de personas que se detiene en medio de la plaza o cualquier lugar sería un claro llamado de atención, casi imposible de ignorar, sin embargo, una persona con autismo puede no haber notado el cambio de las personas, las hubiera ignorado y en pocos casos, aun si los notara, no sería capaz de detenerse a preguntarse la razón o reaccionar de la misma forma que el resto de la gente a su alrededor.

Entre otras de las características que personas con autismo presentan están: la falta de interacción social, desorientación, falta de lenguaje o conjugación de palabras, poco o nulo contacto visual, evitan el contacto físico, no responden a instrucciones o su propio nombre, risas o llantos sin razón alguna, hiperactivos o muy pasivos, entre otras.

Sin embargo, el listado anterior no quiere decir que dejan de ser capaces de aprendizaje o adquirir conocimiento, solo significa que el método utilizado o empleado en ellos es distinto, por ejemplo, un niño normal aprende de matemáticas en los años primarios del colegio, un niño autista, por el otro lado, puede adquirir el mismo conocimiento, pero su proceso puede ser más largo, puede que tome de más recursos ya que pierden la concentración fácilmente, pero como se mencionó, están en las mismas capacidades mentales y técnicas al igual que cualquier otra persona, de hecho, muchos de ellos presentan un alto rendimiento en ciertas materiales y artes.

El autismo no es un trastorno que lleva bastante tiempo de ser diagnosticado a comparación de otras enfermedades o trastornos psicológicos debido a que en Guatemala fue oficializado desde el 2010, sin embargo, en la actualidad se diagnostica a 1 de cada 68 individuos (y esta estadística va en aumento) con algún caso, ya sea leve o severo de autismo y su tratamiento no es tan accesible tanto por el aspecto económico como el aspecto de avances médicos.

Según un artículo de la Prensa Libre, “la situación Guatemalteca va mejorando relativamente en cuanto a la divulgación y el tratamiento de esta enfermedad, sin embargo el Estado no cuenta con las políticas de apoyo para el costoso tratamiento, por lo que las familias deben de hacerse cargo y buscar el recurso económico para cubrir un aproximado de siete mil quetzales mensuales solo en tratamiento y terapias”.

Otro aspecto que dificulta su tratamiento es la variación que existe de los distintos tipos de autismo, ya que no existen demasiados especialistas en el campo y entre menos común sea el caso, más aumenta sus costos y tratamiento. Los tipos de autismo que existen son El trastorno autista, el trastorno de asperger, el trastorno generalizado del desarrollo, trastorno de rett y el trastorno desintegrativo infantil.

Existen varios tipos o niveles de autismo además de los mencionados, sin embargo, la mayoría son derivados de estos 5 o son combinados de 2 o 3 de los anteriores, como siempre, dificultando su diagnóstico y tratamiento.

El trastorno autista es el más común y se caracteriza por lo descrito con anterioridad. El trastorno de asperger presenta una alteración en las interacciones sociales y la presencia de actividades e intereses restringidos, un egocentrismo inusual y dificultad de expresión de emociones. El trastorno generalizado del desarrollo, es un tipo autismo atípico y por lo general no cumple con los requerimientos para una persona autista, pero si presenta los síntomas.

El trastorno de Rett ocurre primeramente en mujeres y rara vez en varones y se caracteriza por un desarrollo social común y normal de la persona al inicio, pero empieza a mostrar pérdida de las destrezas adquiridas con anterioridad. Por último, el trastorno desintegrativo infantil se da en el periodo de desarrollo, en sus fases finales, donde ocurre una regresión dramática similar al trastorno de rett, pero de manera más abrupta.

Al autismo es una enfermedad muy poco tratada dentro del territorio guatemalteco, siendo un número limitados de instituciones que se dedican a ello, por ende haciéndolo una enfermedad con poco tratamiento y conocimiento al público en general, aunque se han encontrado avances en

los últimos años por parte de dichas instituciones al trabajar por medio de asociaciones y en conjunto con organizaciones del exterior del país.

Por último, lo que ha complicado el estudio y tratamiento del autismo es que no se logra definir exactamente la causa u origen de la enfermedad, por lo que se le ha dado un mayor énfasis a su tratamiento.

La relevancia del tratamiento del autismo consiste en el diagnóstico y las correspondientes terapias, debido a que muchos niños y jóvenes adolescentes son diagnosticados con distintos trastornos mentales o conductuales, cuando lo que pueden presentar es algún caso de autismo.

No se debe confundir el autismo con otras enfermedades como la bipolaridad, o trastornos psicológicos, como la depresión o anti socialismo, sino que se deben de analizar los distintos factores conductuales de las personas afectadas para darles un diagnóstico adecuado.

Si bien el autismo es todavía un trastorno que busca explicación, existen terapias, tratamientos de carácter psicológico y social que logran trabajar en beneficio no solo de las personas diagnosticadas con autismo, pero en sus familias, quienes a diario viven una constante preocupación de lo que esa persona logrará ser en un futuro.

Referencias

- Anónimo. Artículo digital: "Población Autista en Guatemala sería del 1%". Recuperado de: http://www.prensalibre.com/noticias/politica/Poblacionautista-Guatemala-ciento_0_925107736.html.
- Autismo: Hacia una explicación del enigma. (2ª Ed.)(2004) Frith, Uta. Alianza Editorial. pág. 52.
- Daniel Valdez y Victor Ruggieri, Reseña de Autismo, del diagnóstico al tratamiento. Recuperado de: <http://www.libreriapaidos.com/9789501242836/AUTISMO+DEL+DIAGNOSTICO+AL+TRATAMIENTO/>
- Michelle García Winner, Pamela Crooke y Stephanie Madrigal Estilos de Aprendizaje de Comunicación Social como una Guía de Tratamiento y pronóstico: El Pensamiento Social – Perfil Social de Comunicación. (2006).
- Peeters, Theo. Ed. Autismo Ávila. Autismo: de la Comprensión Teórica a la Intervención Educativa (2008) Pág. 27.
- Prizant, B., Wetherby, A., Rubin, E., Laurent, A., y Rydell, P. (2006). El SCERTS™ Modelo: Un Enfoque para la Educación Integral para Niños con Trastornos del Espectro Autista. Volumen II Planificación del Programa y de Intervención. Maryland: Brookes.

5.2 LA GUÍA DIDÁCTICA COMO UNA HERRAMIENTA

Usualmente, existe una confusión a la hora de desarrollar material gráfico impreso o digital sobre qué herramienta o qué material es el adecuado para cumplir con ciertos objetivos, por lo tanto el conocer sobre uno de los materiales más utilizados dentro del diseño gráfico editorial, el cual es la guía, y en específico la guía didáctica, busca brindar conocimiento y por ende facilitar la toma de decisiones a la hora de desarrollar algún tipo de material.

Según somerce.org. "la guía se define como un material que orienta al estudio de una asignatura o tema en específico que favorece el trabajo autónomo, y en esto radica su esencia, en que el material este desarrollado de tal manera que no se requiera del uso de otro material o de algún tercero que intervenga en la decodificación de la información".

Usualmente la guía se confunde con un manual debido a su similitud en los procesos que presenta, sin embargo su diferencia radica en la complejidad y profundidad que la guía presenta. La guía consta, además de la explicación e instrucciones sobre un tema en específico, de un plan o marco de desarrollo y una evaluación o algún tipo de prueba que oriente al lector sobre su rendimiento y adquisición de la información o de terceros, y en algunos casos puede llevar un cronograma de actividades y apartados específicos para las distintas secciones de la guía como ilustraciones, infografías, documentos o enlaces adicionales, entre otros.

Otra de las diferencias que existen entre la guía y el manual, es que el manual es reducido en cantidad, pero bastante específico en su contenido ya que busca la practicidad y poder resolver una cuestión o brindar información lo más conciso posible sobre tema, por ejemplo, un manual para construir un tipo de mueble, sin embargo una guía didáctica trataría sobre los muebles, tipos de muebles, características, entre otros. Esto quiere decir que la guía trabaja en un ámbito más general, pero abarca más contenido.

Existen varios tipos de guías, usualmente son denominadas de acuerdo a su especialidad, sin embargo son dos los tipos los que sobresalen: la guía didáctica y la guía informativa. Su diferencia se encuentra en su mismo nombre como se menciona anteriormente, es decir, la guía didáctica se especializa por contener un proceso y una evaluación, mientras que la guía informativa presenta información clara y ordenada.

La guía, además de las características ya mencionadas, cumple con ciertas funciones las cuales son: ofrecer información acerca del contenido, el enfoque de un tema en específico, presenta orientaciones en relación con la metodología, presenta instrucciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes, define objetivos específicos, informa al lector de lo que ha de lograr, orienta la planificación, y la evaluación.

Además, la guía consta de ciertas partes adicionales a un manual, las cuales son: títulos, objetivos, requisitos previos, contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, estrategias metodológicas, actividades, recursos didácticos, temporalización, y evaluación.

Según Lissette Sarango en su documento digital “El diseño gráfico” describe que “la importancia de saber la diferencia entre un guía o un manual no está en su empleo, sino a quién va dirigido y qué es lo que busca presentar como contenido”. Un manual, como se dijo anteriormente, es práctico y busca ser directo a la hora de resolver un problema o un tema en específico. La guía didáctica, por otra parte, busca conducir al lector por un tema, desarrollarlo a profundidad, y si es el caso, evaluar si sus conocimientos fueron adquiridos.

Por último, la guía es recomendada o utilizada comúnmente en temas de carácter científicos debido a que esta puede abarcar más contenido, y presenta la fase de evaluación que es crítica en aspectos científicos debido a su régimen de búsqueda de no contener errores, lo cual agrega valor a la parte evaluativa.

No se debe olvidar que la guía debe ir diseñada y diagramada de manera que el lector pueda acceder a ella por largos periodos de lectura sin cansancio, debido a sus usuales temáticas, y con la ayuda de distintos elementos gráficos como las ilustraciones, fotografías, infografías, entre otras actividades, recursos didácticos, temporalización, y evaluación.

La importancia de saber la diferencia entre un guía o un manual no está en su empleo, sino a quién va dirigido y qué es lo que busca presentar como contenido. Un manual, como se dijo anteriormente, es práctico y busca ser directo a la hora de resolver un problema o un tema en específico. La guía didáctica, por otra parte, busca conducir al lector por un tema y evaluar si sus conocimientos fueron adquiridos.

Por último, la guía es recomendada o utilizada comúnmente en temas de carácter científicos debido a que esta puede abarcar más contenido, y presenta la fase de evaluación que es crítica en aspectos científicos debido a su régimen de búsqueda de no contener errores, lo cual agrega valor a la parte evaluativa.

No se debe olvidar que la guía debe ir diseñada y diagramada de manera que el lector pueda acceder a ella por largos periodos de lectura sin cansancio, debido a sus usuales temáticas, y con la ayuda de distintos elementos gráficos como las ilustraciones, fotografías, infografías, entre otros.

Referencias

- Anónimo. Artículo digital: “propuesta para la elaboración de guías didácticas”. Recuperado de: <http://www.socmece.org.mx/virtual2003/ponencias/contenidos/guiasdidacticas/guiasdidacticas.pdf>
- Sarango, Lissette. Artículo digital: “El diseño gráfico”. Extraído de: <http://es.slideshare.net/LissetteSarango/ensayo-del-diseo-grfico>

5.3 LA INTERVENCIÓN DEL DISEÑO EN LA SOCIEDAD



El diseño gráfico editorial se caracteriza por trabajar maquetación o diagramación y el diseño de material impreso editorial como libros, revistas y periódicos, sin embargo su intervención va más allá de la producción gráfica y el proceso que la involucra.

Si bien el diseño interviene a través de varias formas dentro de la sociedad, ya sea para consumo, información, capacitación, entre otros, su profundidad llega más allá de lo mencionado. La intervención del diseño es variada, y dependerá de la profundidad del material a desarrollar, sin embargo, cuando se habla de la intervención del diseño, se debe mencionar la capacidad de comunicación visual que tiene.

Perlemo.edu describe la comunicación visual como “fundamental para el desarrollo de la capacidad de percibir e interpretar críticamente las formas y las imágenes del entorno del individuo”. A través del estudio de estas, se refina la sensibilidad estética e incrementa la conciencia crítica sobre factores influyentes en el entorno más cercano. En este sentido el diseño gráfico y el diseño de comunicación visual, son un medio de comunicación y expresión fundamental para la actividad sociocultural, política, artística y sobre todo económica.

Sin embargo, el diseño no acaba con la simple comunicación visual e informativa, sino que influye de distintas formas a distintos grupos sociales de manera práctica, efectiva, creativa y en algunos casos innovadora.

Algunos ejemplos de lo que el diseño ha logrado son: capacitar, informar, dirigir, influir, fomentar, instruir, llevar a pensamiento y razonamiento, revelar, educar, aclarar, entre muchas otras opciones.

La importancia del diseño para la sociedad radica en que la vida social actual se comunica a través de imagen, todo a nuestro alrededor es imagen, desde los personajes del cereal, hasta los iconos de las computadoras y marcas mundiales.

Más que hacer logos, o dibujos, el diseño actual crea comunicación visual, transforma el entorno común de letras a iconos, y la imagen inocente de un personaje en una botella, a un artículo de consumo masivo. Incluso el diseño que puede parecer más simple o sintetizado, puede llegar a representar toda una subcultura a su alrededor.

El diseño en la sociedad actual radica en su poder de comunicar ideas a través de la imagen, color, y todas las técnicas que se conocen como teoría del diseño. El diseño no sólo vende, el buen diseño sabe, sobre todo, como comunicar e implantar una idea en la mente de sus lectores.

El diseño viene a ser más que una herramienta, se ha vuelto parte de la cultura actual y su relevancia es notable y en algunos casos tangible, debido a que todos buscan nuevas ideas y que mejor medio para comunicarlas que el diseño.

Referencias

- Anónimo. Artículo digital: “La comunicación visual” Recuperado de: http://_do.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=339&id_articulo=7596

- Anónimo. Artículo digital: “La importancia del diseño gráfico”, Recuperado de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Importancia-Del-Dise%C3%B1o-Grafico/3655578.html>

CAPÍTULO 6: PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

Se da inicio al desarrollo del material gráfico propuesto en los capítulos anteriores, dándole un proceso adecuado de bocetaje y por cada etapa una evaluación o validación que asegure que el material vaya cumpliendo con los requerimientos necesarios.

6.1 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN

El primer nivel de visualización constó de tres fases que ayudaron a que se escogiera una de las posibles ideas que surgen entre tanto bocetaje.

6.1.1 Primera fase, bocetaje exhaustivo

La primera fase consto de un bocetaje a mano, a blanco y negro que propusiera cualquier idea que se pudiera tener para el desarrollo de las partes más importantes como la portada y páginas interiores del material gráfico a desarrollar (Ver anexo 7).

6.1.2 Segunda fase, bocetaje a color

Como su nombre lo indica, esta fase consta de escoger 3 ideas para que entre ellas mismas compitan mediante un bocetaje a mano, pero esta vez a color para ir pre visualizando a mayor detalle el material. Las ideas escogidas son completamente a jurisdicción del diseñador (Ver anexo 8).

6.1.3 Tercera fase, bocetaje a detalle y autoevaluación

Una vez las propuestas de las fases están terminadas, por medio de un instrumento de autoevaluación (ver anexo 9), el diseñador autoevalúa los propuestas en distintos aspectos como claridad y eficacia de la pieza, para poder desarrollar finalmente un bocetaje a mano más detallado con la idea de cada parte principal del material final (ver anexo 10).

Análisis de las piezas:

Primera pieza: Manchados de Pintura

La idea es representar a niños autistas manchados de pintura de varios colores mostrando como ellos pueden llegar a entender los mismos conceptos de diversión que cualquier otro niño. Las manchas de colores seleccionados representan las distintas fases o partes en el cual el material está dividido.

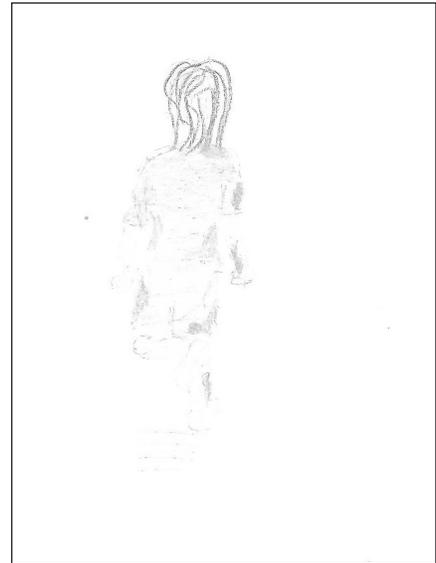
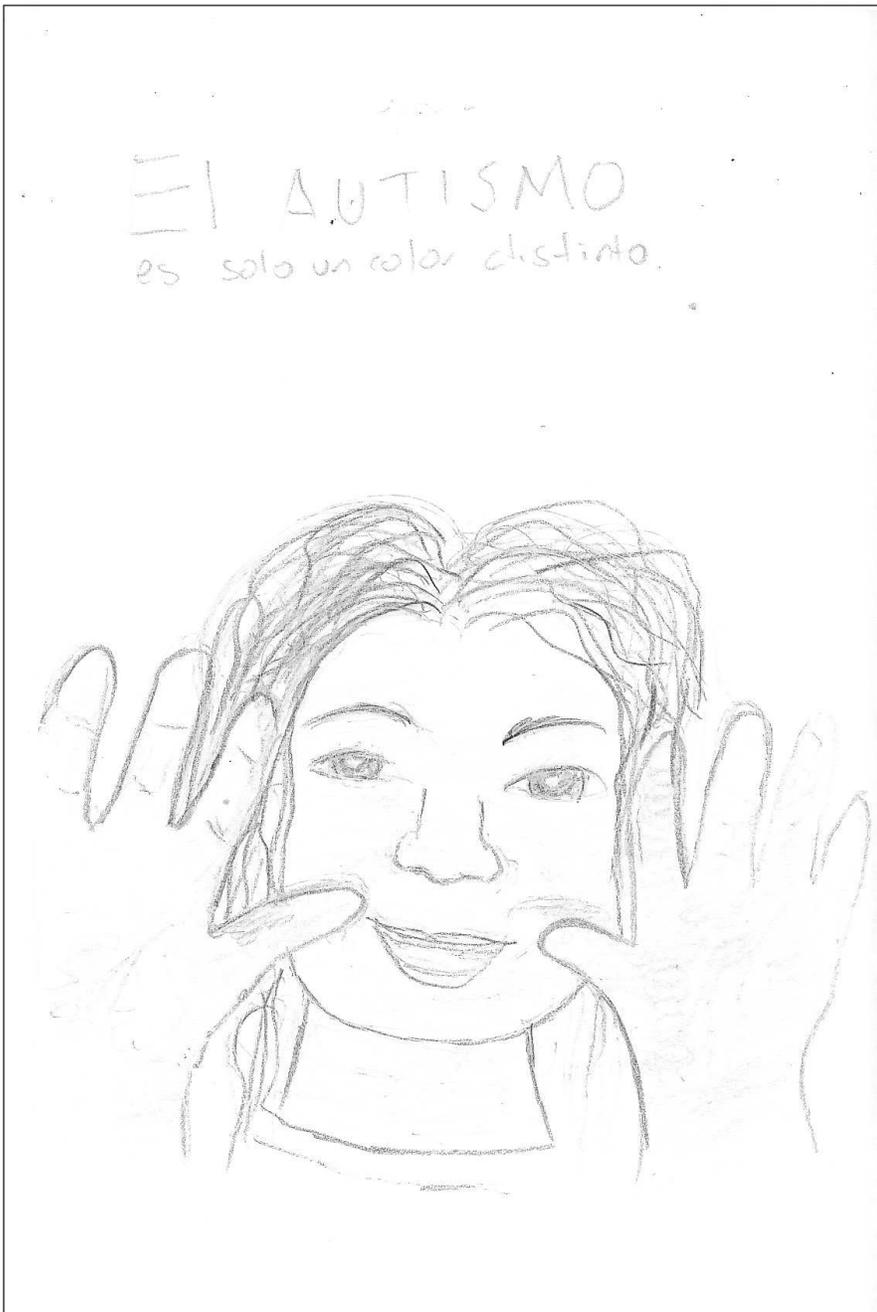
Otro factor positivo acerca de la selección de la imagen de los niños jugando con pintura es el valor de dinamismo y alegría que presenta, sobre todo a familiares de niños autistas, quienes son el grupo objetivo.

La gama de colores seleccionados son colores básicos y secundarios (Azul, rojo, amarillo, verde, naranja) ya que la guía trata del autismo de niños principalmente y de adolescentes con autismo, por lo que colores básicos ayudan mucho a representar esta etapa de crecimiento, son dinámicos y proveen de una gran variedad de variaciones que pueden ser explotadas en el resto del diseño.

El índice es demostrado por artículos de pintura y dibujo haciendo referencia a las técnicas en que el color puede ser empleado.

Las portadillas de las distintas secciones utilizarían una imagen de una mano pintada del color que representa esa sección, siempre haciendo alusión a la temática de los niños con pintura, con un círculo de color con baja opacidad en el cual esta descrito el tema o el nombre de la sección.

Para la sección de la parte de lectura con niños se selecciona una forma en la cual la ilustración va en medio de las oraciones, no alterando el formato como lo crearía en el text wrap, pero que justo después de que la oración describa la acción u objeto, este sea representado.



Por último, la contraportada es de la misma niña en la portada corriendo de espaldas, siempre manchada de colores, de cuerpo completo para mostrar el dinamismo de los niños y la alegría que pueden pasar.

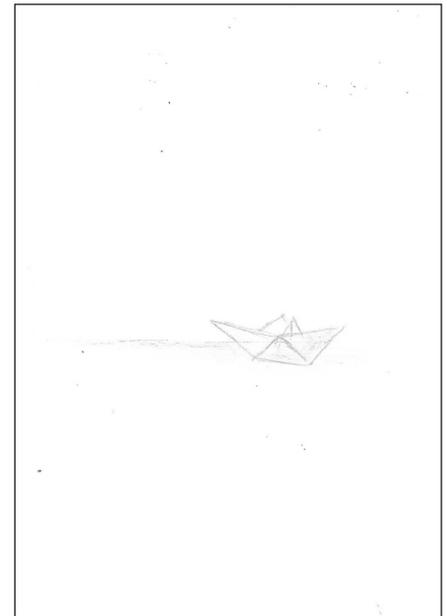
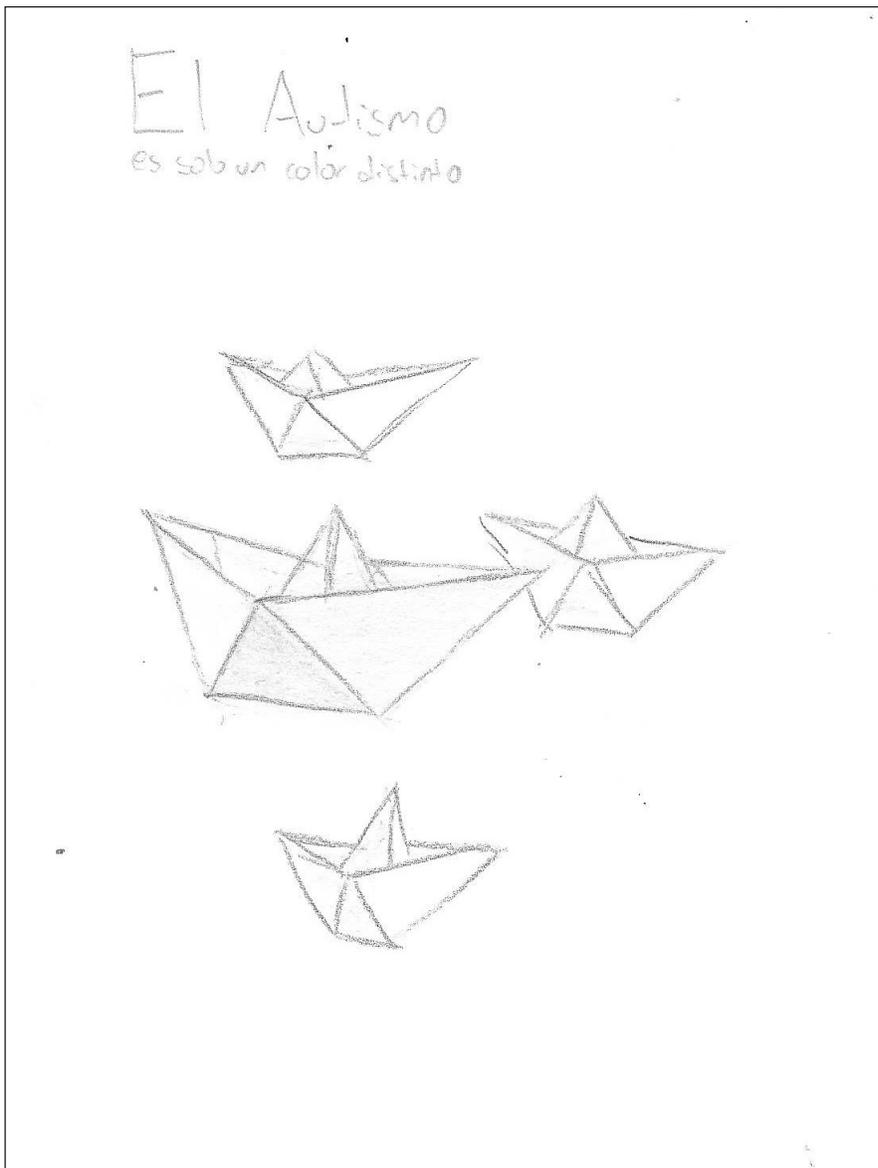
Segunda pieza: Los barcos de papel

La idea es de presentar a través de una manualidad la igualdad de habilidades y procesos mentales que los niños autistas pueden tener contrario a lo esperado, siempre mostrando su lado infantil y creativo. El barco irá de un color distinto para mostrar la diferencia a la que se hace mención en el concepto creativo, mientras que los barcos alrededor son de colores neutros.

Otro factor positivo de la selección de la imagen es que la idea toma valor al llevar un recorrido, ya que el barco puede connotar un viaje, un proceso o un trayecto, siempre manteniendo la idea principal.

Los colores, contrario a la propuesta anterior, son más seleccionados, pero se mantiene la variedad, esto quiere decir que hay colores que serán utilizados con mayor frecuencia que otros, siendo estos los colores Azul, ya que representa al autismo y el verde manzana, el cual siendo gama de los verdes logra transmitir tranquilidad y paciencia. Los colores mencionados como parte del concepto creativo se mantienen (naranja, amarillo y rojo), pero con menor frecuencia, siendo distintivos en los capítulos o temas.

Para el índice se seleccionó la temática de los números grandes con una franja en la parte derecha hacia el margen de la hoja con el fin de tener



un espacio lleno de color, dinámico, que siga representando el concepto. Dentro de los números se escribe los distintos temas.

La portadilla llevara una ilustración de los barcos navegando o haciendo su recorrido, mientras que se le hace una introducción al tema de manera breve, en uno o dos párrafos, justificados.

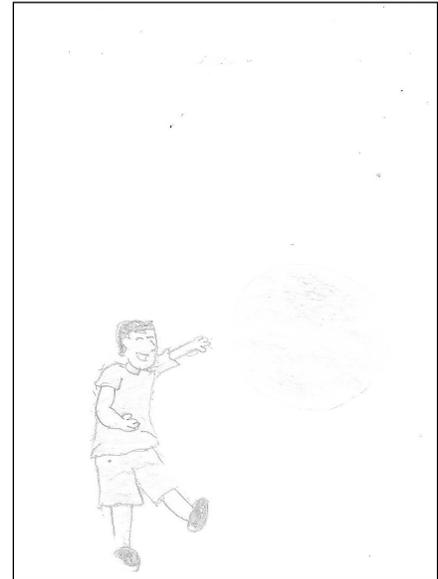
El área de lectura con los niños representa de primero las oraciones y de ultimo la imagen de referencia con el fin que el niño pueda leer primero y luego ver la imagen que une o las oraciones con lo que debe hacer o el cómo debe hacerlo.

La contraportada muestra al barco que sobresale en la portada navegando solo, haciendo alusión a como el niño va progresando y logra por su cuenta salir adelante.

Tercera pieza: La pelota

La idea principal es parecida a la idea de los niños con pintura, solo que con pelotas. Se trata de mostrar como los niños autistas pueden divertirse o encontrar divertido el mismo tipo de entretenimiento que niños normales, mediante el juego de pelota, sin embargo no es fútbol, sino el juego con una pelota gigante.

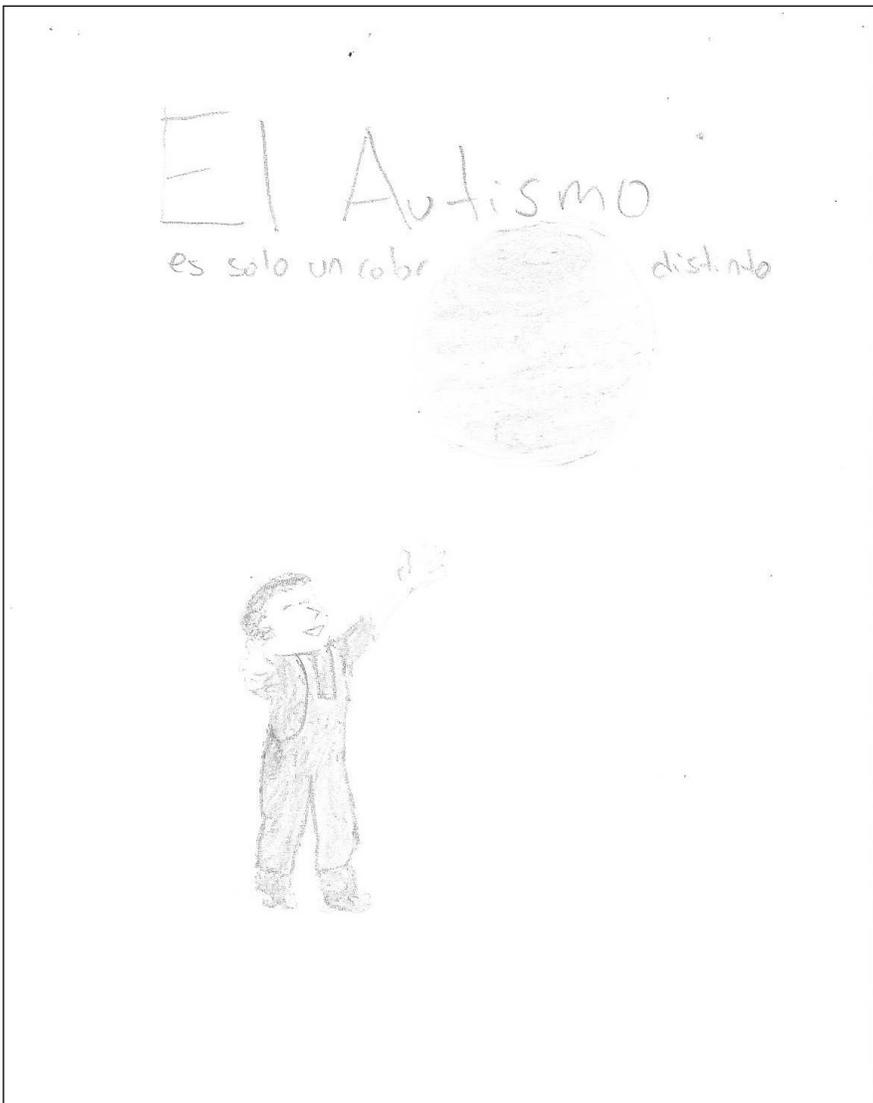
Parte de los positivo de trabajar con esta idea es como utilizar la pelota para ir representando las distintas fases del autismo, por ejemplo al iniciar el niño puede temerle a la bola, mientras que en los últimos capítulos el niño



puede no soltarla o juegue con ella más frecuente.

Los colores seleccionados se limitarían a la selección de pelotas o los colores que estas puedan tener, siendo siempre los colores básicos y secundarios seleccionados con anterioridad con un tono más suave y con el efecto de plastificado que presentan las pelotas.

De portada se planeaba utilizar un niño tirando una pelota gigante al aire demostrando la alegría que este puede tener. Los colores se mantienen a los explicados con anterioridad. La idea es presentar el dinamismo y alegría de los niños. El índice es representado por cuadros (que pueden ser cambiados a círculos por alusión a las pelotas) de distintos colores con el fin de representar los distintos capítulos con distintos colores.



Las portadillas están conformadas por una línea divisoria que lleva una sección de color y otra en blanco para la descripción del capítulo. En el medio hay un vaciado circular con alusión al tema de las pelotas.

Para la sección de lectura con el niño se efectúa a trasladar la imagen al inicio del ejercicio, antes de la lectura con el fin de que el niño relacione rápido el tema o el titular con una imagen y prepare o este a la expectativa de los que leerá.

Por último, la contraportada eta otro niño pateando la pelota sonriendo, siempre haciendo alusión a la dinámica y alegrías que este pasa al jugar.

Toma de decisiones

Se selecciona la opción dos, la de los barcos ya que es la que no solo puede representar bien el concepto, pero tiene un valor agregado de aportar un concepto de trayecto, o de viaje por el cual se puede guiar al lector en las distintas fases del material.

Los colores se mantienen variados, dinámicos, alegres y representativos de los niños, dándole énfasis con el color azul al autismo. La tipografía es concisa desde el inicio y los barcos ayudan a reforzar la estética y legibilidad de la misma, mientras se mantiene como un diseño limpio y claro.

6.2 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y COEVALUACIÓN

El primer nivel de visualización da la pauta para la parte digital. El segundo nivel de visualización consta de todos los bocetos que se fueron desarrollando anteriormente de manera digital. Al igual que el primer nivel de visualización este cuenta de tres fases y una coevaluación realizada con profesionales del diseño y/o expertos del campo social.

6.2.1 Primera fase, bocetaje inicial

Con la ayuda de los bocetos realizados en el primer nivel surge la primera fase de bocetaje digital donde se presentan las ideas de las partes principales de la guía (Ver anexo 11). Esta fase fue visualizada en conjunto a los asesores metodológicos y gráficos para guiar al diseñador en la toma de decisiones.

Los bocetos anteriores permitieron definir la línea gráfica, la selección de la gama de colores y la tipografía, sin embargo se resaltó el uso de las distintas fuentes, a manera que se entendiera que pertenece a que rango de jerarquía. Otro aspecto a cambiar fueron detalles del índice para ser más legible y no utilizar ciertas diagramaciones ya que aparentaban ser muy poéticas.

6.2.2 Segunda fase, arreglo

La segunda fase digital consta del arreglo de las sugerencias y el desarrollo del material para poder presentarlo en la siguiente fase. En esta fase se diseñó el material, dividido en dos módulos por su extensión, el primer módulo contiene la información dirigida a padres, mientras que el segundo cuenta con una lectura para los niños con autismo como parte de su tratamiento social. La diagramación se basó en una sola columna debido a la cantidad del contenido de la guía final, además que presentaba una estructura sólida y legible.

Los cambios realizados se pueden observar en el anexo 12.

Esta fase de bocetaje fue sobre todo una distribución de la información ya que bajo la dirección y el resultado de las distintas entrevistas realizadas, la diagramación no era explotada y parecía más un vaciado de la información que diseño en sí, a lo que se propuso cambiarlo para la siguiente etapa.

6.2.3 Tercera fase, coevaluación

Una vez desarrollada la guía, con los cambios sugeridos, se realizó un instrumento de coevaluación (ver anexo 13) para que profesionales de diseño y/o expertos del tema social a tratar en el contenido de la guía evaluaran la imagen, el concepto y el contenido de la misma guía.

En esta fase se realizaron los cambios sugeridos dentro de las entrevistas realizadas a los profesionales, dichos cambios incluyen diagramación más dinámica, el uso de fotografía dentro de las portadillas, explotar los colores como jerarquía, usar algún párrafo de introducción que logrará resaltar al inicio de la diagramación de cada capítulo, jerarquía de la tipografía, uso de estilo bold de carácter y más color en la diagramación para representar el concepto.

En las entrevistas la información con la que se concluye es la siguiente:

Para la primera serie de preguntas, todo lo relacionado con el diseño en general se logra en un 85% de la efectividad, siendo los mayores problemas dentro del espaciado y tipografía, sin embargo se incluyeron las sugerencias en la siguiente fase. El diseño resulta ser adecuado y el concepto entendido con facilidad.

Para la segunda serie, la parte de las observaciones y opiniones personales, los entrevistados mostraron que lo más llamativo era el color y su tratamiento en los distintos capítulos, el concepto creativo y la distribución de la información, pero desacuerdo en pequeños detalles mencionados anteriormente como la legibilidad de algunas tipografías, y algunas secciones que se ven muy monótonas, o fuera de lugar.

Conclusiones

Si bien la etapa digital puede desarrollarse más fácilmente que la etapa de bocetaje, los cambios que se realizan al material, las encuestas, entrevistas y el apoyo de asesorías y críticas ayudan a no solo darse cuenta de los errores que se encuentran en el camino, sino de detalles que a veces logran hacer la diferencia entre un diseño eficiente o no.

A pesar de lo propuesto con anterioridad, en la segunda parte, donde todo va a una columna, la propuesta era prevista como la ideal, sin embargo, no hay mayor intervención y esto la categorizaba como un documento común y corriente, por lo que las entrevistas logran ser de gran ayuda para explotar las capacidades y el diseño en sí.



6.3 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y VALIDACIÓN

El nivel 3 busca validar el material con el grupo objetivo de acuerdo a los cambios realizados en la fase anterior con las observaciones de los profesionales. Para dicha fase se debió realizar un instrumento de validación (ver anexo 14) en el cual el grupo objetivo pudiera evaluar el material, de preferencia de una forma impresa, como mínimo de las partes esenciales del material, en donde pudiera calificar y dar su opinión sobre aspectos de diseño, funcionalidad, calidad y relevancia del contenido del material principalmente.

El instrumento desarrollado consta de preguntas con referencia al material en general, su diseño, su contenido, su funcionalidad, si es atractivo y si se comprende, cómo segunda fase consta de preguntas de opiniones personales que sirven como observaciones para cambios menores dentro del material si son posibles, y que no tienen valor cuantitativo para su evaluación, pero si cualitativo.

La encuesta fue realizada a tanto padres de familia de niños con autismo y especialistas en el campo psicológico que pudieran evaluar su contenido. EL número de personas encuestadas fueron 15, la mayoría siendo mujeres. Resultados

De manera general se logró un 85% de la eficacia y apreciación del material, principalmente lo que logra captar su atención es el uso del color y la importancia del contenido del material. El 15% de deficiencia en el material es expresado como falta de fotografía, o mucho texto y poca ilustración o ayuda visual en el módulo 1.

A manera de preguntas, en la primera sección el resultado fue el siguiente:

1. ¿Se comprende el mensaje de la pieza a simple vista? El resultado es un 80% en una calificación de excelente o bien. El 15% colocó que puede mejorar y un 5% no colocó respuesta.
2. ¿El formato es adecuado para la cantidad del contenido? El resultado es un 95% en una calificación de excelente o bien y un 5% en puede mejorar.
3. ¿Tiene la capacidad de ser atractivo a la vista mediante el uso del color, la letra, etc.? El resultado es un 95% en una calificación de excelente o bien y un 5% en puede mejorar.
4. ¿Es funcional para el usted? El resultado es un 95% en una calificación de excelente o bien y 5% colocó que puede mejorar.

En la segunda sección de preguntas el resultado fue el siguiente:

1. ¿La tipografía seleccionada cumple con los requisitos de claridad, legibilidad y comprensión? El resultado es un 100% en una calificación de excelente o bien.
2. ¿La gama de colores logra aportar valor estético y psicológico al material gráfico? El resultado es un 95% en una calificación de excelente o bien y un 5% en que puede mejorar.
3. ¿El formato logra contribuir aspectos estéticos y funcionales al diseño? El resultado es un 85% en una calificación de excelente o bien, un 10% en que puede mejorar y un 5% no dio opinión.
4. ¿Es la técnica de ilustración la adecuada para representar el tema? El resultado es un 95% en una calificación de excelente o bien y un 5% en que puede mejorar.
5. ¿Es fácil la lectura y el recorrido del material? El resultado es un 100% en una calificación de excelente o bien.
6. ¿La portada y contraportada logran llamar la atención y explicar sobre el contenido del material? El resultado es un 80% en una calificación de excelente o bien y un 20% en que puede mejorar.
7. ¿Siente que va dirigido a usted? El resultado es un 95% en una calificación de excelente o bien y un 5% en que puede mejorar.

6.4 PROPUESTA FINAL

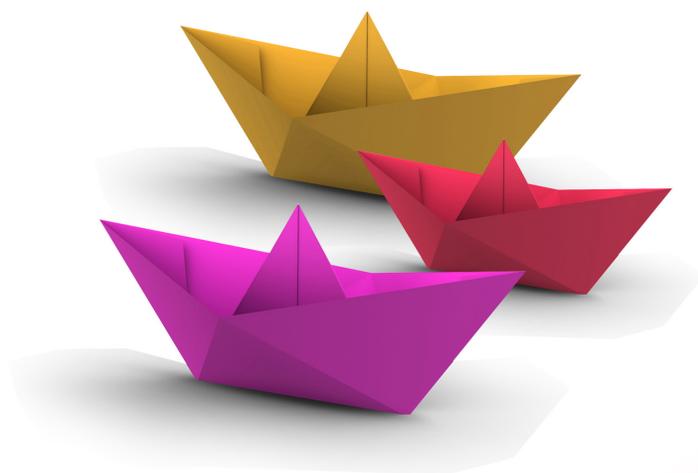
En base a lo estipulado en esta fase de validación se desarrollan cambios menores, principalmente estéticos de espaciado y tamaños, fuentes, y legibilidad, para contar con la propuesta final la cual está dividida en 2 módulos, el primer módulo consta de 109 páginas, mientras que el segundo de 113 páginas, por lo cuál se colocaran páginas en miniatura, representando las partes clave de cada módulo.

Portada, módulo 1



Contraportada, módulo 1

No es la meta, es el viaje



Página de créditos

Autismo

UN COLOR DISTINTO
MÓDULO 1

Créditos

ILUSTRACIÓN, DIAGRAMACIÓN Y RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Joshua A. Lujan Rosales

REVISIÓN Y ASESORÍAS

Lic. Marco Morales

Licda. Isabel Meléndez

Licda. Irma Cossich

Página de introducción

Introducción

"Joe, un niño de seis años de edad con una pasión por la química, era un cliente en una práctica clínica. Sus increíblemente sofisticadas habilidades de vocabulario y lenguaje eran un reflejo de su fuerte inteligencia, medida a estar en el rango superior. Si bien las series de habilidades académicas de Joe eran bastante altas, si se comparan con su edad de desarrollo, el presentó complejos de déficit en su capacidad de relacionarse con los demás, especialmente sus compañeros. En un esfuerzo por comprender mejor la comunicación social y la perspectiva de habilidades de Joe, al tomar una evaluación, se le pidió hablar de su tema favorito, la química. Esta deleitó a Joe y él con entusiasmo comenzó su monólogo. Inicialmente, el terapeuta escuchó con atención, pero luego se puso de pie y caminó hacia la puerta. Al estar de pie en el otro lado de la puerta, podía oír a Joe hablando de su conocimiento de la química... a una silla vacía."



La respuesta aparentemente inconsciente de Joe a la salida de su interlocutor es un ejemplo de cómo una persona con Retos de Aprendizaje de Comunicación Social puede tener dificultades con la atención a los pensamientos, emociones y necesidades de aquellos con los que interactúan. En la misma situación, otra persona con los mismos retos, tal vez no uno intelectualmente brillante y académicamente calificados como Joe, podría haberse dado cuenta de su interlocutor salir de la habitación; otra persona podría haber notado a alguien salir de la habitación, pero no habría considerado cambiar a un tema diferente para mantener la persona en la conversación. Estas tres personas podrían fácilmente tener un diagnóstico de autismo.

La presente guía busca explicar el tema del autismo a familiares relacionados con niños o jóvenes con autismo y profesionales en el campo, con el fin de presentar una herramienta que no solo explique el tema, sino que proponga algún método de tratamiento psicológico y social, y al mismo tiempo de aclaración de algunas dudas en cuanto al tema.

Índice

1 ¿QUÉ ES EL TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA? (PÁG. 6)

- AUTISMO (PÁG. 7)
- INCIDENCIA DEL AUTISMO (PÁG. 9)
- INVESTIGACIÓN GENÉTICA (PÁG. 9)

2 CHEQUEO Y DIAGNÓSTICO (PÁG. 10)

- SEÑALES TEMPRANAS (PÁG. 11)
- ¿A DÓNDE RECURRIR PARA UNA EVALUACIÓN? (PÁG. 12)
- ¿QUÉ SUCEDERÁ EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN? (PÁG. 13)
- HABLANDO CON LOS PROFESIONALES (PÁG. 14)
- SUGERENCIAS PARA COMUNICARSE CON LOS PROFESIONALES (PÁG. 14)
- JUNTO A OTROS DIAGNÓSTICOS (PÁG. 17)

3 LOS DISTINTOS TIPOS DE TRASTORNOS (PÁG. 19)

- MANUAL TERAPÉUTICO INTEGRAL (PÁG. 20)

4 PLANEACIÓN DE LA INTERVENCIÓN INTEGRAL (PÁG. 32)

- TERAPIAS COMPLEMENTARIAS (PÁG. 35)

PROTOCOLO DE INTERVENCIÓN (PÁG. 36)

- PROTOCOLO (PÁG. 38)

5

INTERVENCIÓN TERAPÉUTICA INTEGRAL (PÁG. 64)

- CIRCUITO TERAPÉUTICO (PÁG. 65)

6

INTEGRACIÓN LABORAL Y SEXUALIDAD (PÁG. 73)

- INTEGRACIÓN LABORAL (PÁG. 74)
- SEXUALIDAD Y AUTISMO (PÁG. 76)

7

VIVIENDO CON AUTISMO (PÁG. 79)

- USTED NO ESTÁ SOLO (PÁG. 80)
- ¿CÓMO CUIDAR DE USTED Y SU FAMILIA? (PÁG. 81)
- VIVIENDO EL DÍA A DÍA CON AUTISMO (PÁG. 87)
- PREVENIENDO CRISIS EMOCIONALES EN LUGARES PÚBLICOS (PÁG. 99)
- EJEMPLOS DE TARJETAS DE SENSIBILIZACIÓN AL AUTISMO (PÁG. 100)
- PREPARANDO A SU HIJO PARA UNA CITA MÉDICA (PÁG. 101)
- ACTIVIDADES DE OCIO (PÁG. 103)

8

PALABRAS FINALES (PÁG. 107)

9

Portadillas de capítulos

Capítulo 2 / Chequeo y Diagnóstico





Quitar un niño de casa



CAPÍTULO 7
Integración laboral y sexualidad

71

Quitar 1 / ¿Qué es el trastorno del espectro autista?



CAPÍTULO 1
¿Qué es el trastorno del espectro autista?

6

Quitar 4 / Planificación de la intervención integral



CAPÍTULO 4
Planificación de la intervención integral

32

Quitar 5 / Protocolo de intervención



CAPÍTULO 5
Protocolo de intervención

29

Autismo, un color distinto

“Todo viaje inicia con saber a donde queremos llegar, pero nadie se va sin primero alistarse.”

El autismo suele ser intimidante al principio ya que nadie nace sabiendo del tema, sin embargo el conocerlo ayuda a calmar esos nervios y ansiedad que al inicio se tiene. El color verde oscuro representa el conocer sobre el autismo y sus principales características.

AUTISMO

En la actualidad, el autismo es definido por la Autism Society of America (ASA), como un “trastorno neurológico que afecta el funcionamiento del cerebro; el autismo y sus comportamientos asociados pueden ocurrir en uno de cada ochenta y ocho individuos. El autismo es cuatro veces más frecuente para niños que en las niñas y no conoce las fronteras raciales, étnicas ni sociales” (ASA 2012).

La ASA plantea que el autismo impacta el desarrollo normal del cerebro en áreas relacionadas con la interacción social y las habilidades comunicativas. Los niños y los adultos con autismo típicamente tienen deficiencias en la comunicación verbal y no verbal, en las interacciones sociales y en las actividades de ocio y juego. Este trastorno les dificulta comu-

nicarse con otros y convertirse en miembros independientes dentro de una comunidad; además pueden exhibir movimientos repetitivos del cuerpo (agitar sus manos o balanceos), respuestas inusuales hacia las personas o apego a objetos y resistencia a cualquier tipo de cambio. En algunos casos, muestran conductas auto y/o heteroagresivas.

A continuación encontrará un listado de los comportamientos o características comunes que usted puede observar en su hijo(a) que puede indicarle algún tipo de autismo.



Cuadro 2 / ¿Qué tipo de trastorno?

- Patrones de comportamiento, intereses y actividades restrictivos, repetitivos y estereotipados, manifestados al menos por uno de las siguientes características:
 1. Preocupación absorbente por uno o más patrones de interés estereotipado y restrictivo que son anómalos, sea por su intensidad, sea por su objetivo.
 2. Adhesión aparentemente inflexible a rutinas o rituales específicos, no funcionales.
 3. Manerismos motores estereotipados y repetitivos (por ejemplo: sacudir o girar manos o dedos, o movimientos complejos de todo el cuerpo).
 4. Preocupación persistente por partes de objetos.

➤ El trastorno causa un deterioro clínicamente significativo de la actividad social, laboral y otras áreas importantes de la actividad del individuo.

➤ No hay retraso general del lenguaje clínicamente significativo (por ejemplo, a los dos años de edad utiliza palabras sencillas, a los tres años de edad utiliza frases comunicativas).

➤ No hay retraso clínicamente significativo del desarrollo cognoscitivo ni del desarrollo de habilidades de autonomía propias de la edad, comportamiento adaptativo (distinto de la interacción social) y curiosidad acerca del ambiente durante la infancia.

➤ No cumple los criterios de otro trastorno generalizado del desarrollo ni de esquizofrenia.

FB4.9 Trastorno generalizado del desarrollo no especificado

Sintomatología desde el CIEID

FB4.0 Autismo infantil

➤ Presencia de un desarrollo anómalo o alterado desde antes de los tres años de edad. Deben estar presentes en al menos uno de las siguientes áreas:

1. Lenguaje receptivo o expresivo utilizado para la comunicación social.
2. Desarrollo de lazos sociales selectivos o interacción social recíproca.
3. Juego y manejo de símbolos en el mismo.

➤ Deben estar presente al menos seis síntomas de 1, 2 y 3, incluyendo al menos dos de 1 y al menos uno de 2 y otro de 3.

1. Alteración cualitativa de la interacción social recíproca. El diagnóstico requiere la presencia de anomalías demostrables en por lo menos tres de las siguientes áreas:
 - a. Fracaso en la utilización adecuada del contacto visual, de la expresión facial, de la postura corporal y de los gestos para la interacción social.
 - b. Fracaso del desarrollo (adecuado a la edad mental) y en algunas de las ocasiones para ello) de relaciones con otros niños que impliquen compartir intereses, actividades y emociones.
 - c. Ausencia de reciprocidad socio-emocional, puesta de manifiesto por una respuesta alterada o anómala hacia las emociones de las otras personas, o falta de modulación del comportamiento en respuesta al contexto social o débil integración de los comportamientos social, emocional y comunicativo.

Cuadro 3 / ¿Qué es el trastorno del espectro autista?

COMUNICACIÓN

- Dificultad en expresar sus necesidades (puede ejercer una actitud negativa en lugar de utilizar palabras).
- Se ríe, llora o demuestra angustia por razones que a veces no es aparente a otros.
- Retraso en hablar o no habla.
- Tiene dificultad en procesar el lenguaje (puede no entender y/o puede tomar más tiempo en responder).
- Escálabra repite las palabras de otras personas inmediatamente o después de un tiempo (intentos de su familia, compañeros, personajes de la TV, cantante, entre otros).
- No responde a señales verbales, actúa como si no oyera aunque los exámenes demuestran que oye dentro del rango normal.
- No utiliza atención conjunta - compartir o mostrar algo a otra persona; esto se demuestra típicamente utilizando miradas y gestos, señalando en particular, como interacción social.

SOCIALIZACIÓN

- Prefiere estar solo, parece distante.
- Dificultad en interactuar con otros niños.
- Puede no querer contacto físico - acariciar, tocar, abrazar.
- Poca o ningún contacto visual.
- Dificultad en iniciar la conversación o jugar con otros.
- Actúa o habla de una manera inapropiada socialmente (tal como hablar con voz muy alta o por mucho tiempo).
- Dificultad interpretando las expresiones faciales y lenguaje corporal.
- Dificultad en entender e interpretar emociones (de él y de otros).

COMPORTAMIENTO

- Dificultad en pasar de una actividad o lugar a otro o de iniciar otra.
- Irritabilidad o crisis emocionales.
- Giro o alineo objetos.
- Apego inadecuado a objetos.
- Frecuentemente camino de puntillas.
- Comportamientos estereotípicos o autoestimulantes - movimientos repetitivos del cuerpo o de otros objetos tales como agitar las manos, balancearse, chasquear los dedos frente a la cara.
- Intereses restringidos y persistentes.
- Insiste en mantener todo igual; resistencia al cambio.
- Se autolesiona.

Cuadro 4 / ¿Cuándo un autista?

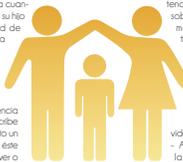
“Nos alistamos, escogimos un viaje y ahora es tiempo de disfrutarlo”

El color naranja representa todos los temas de división y duda dentro de la vida del niño con autismo.

USTED NO ESTÁ SOLO

Este capítulo ofrece a los padres con niños que padecen de autismo estrategias prácticas y sugerencias para manejar situaciones que puedan surgir de vivir con niños con autismo en cuanto a temas tales como: caso personal, salidas familiares, citas médicas, situaciones familiares, finanzas, etc.

Al recibir un diagnóstico de autismo, los padres experimentan una multitud de emociones fuertes. Es difícil olvidar el día cuando se dieron cuenta que su hijo tenía una discapacidad de desarrollo y que su crianza iba a ser diferente de la que se imaginaban. En un artículo titulado “You Are Not Alone”, Patricia McCall Smith hace referencia a un padre que lo describe como si le hubieran puesto un saco en la cabeza y que éste no le permitía escuchar, ver o pensar de forma normal.



Cada persona reacciona diferente a este tipo de noticia, pero hay reacciones comunes que son experimentadas por muchos. Los padres sienten la pérdida del niño “típico” que esperaban tener. Usted puede experimentar todos o algunos de las siguientes:

- Estado de shock y negación. Puede pensar “¿cómo me puede pasar esto a mí?” o querer que la discapacidad desaparezca.

- Ira. Usted puede estar enojado(a) consigo mismo(a) o con otros por “causar” autismo, puede enojarse con Dios, con el personal médico, con su pareja e incluso con su hijo.

- Culpa. Puede pensar que pudo haber hecho algo para prevenir el diagnóstico.

- Rechazo. Algunos padres confiesan haber deseado que su hijo muriera.

- Confusión. Es muy común que las familias se confundidas al tratar de entender toda la información sobre el autismo para tomar decisiones sobre el tratamiento.

- Miedo. Puede tener miedo de lo peor o tener recuerdos de otros niños y/o adultos con discapacidades y preguntarse si su hijo tendrá una vida similar.

- Aislamiento. Debido a la comunicación única, situaciones sociales y de comportamiento exhibidas por niños con autismo, usted puede sentirse aislado. El ir a restaurantes, hacer actividades como familia, pasar tiempo a solas con su pareja o con sus amigos puede ser un reto.

- Envidia. Ver a otros padres con sus hijos sin discapacidades puede hacerle sentir envidioso o resentido.

- Alivio. Algunos padres están felices de saber que el comportamiento de su hijo no es causado por ser “malos padres”.

Cuadro 5 / ¿Cuándo un niño típico?

“Disfrutando de los primeros vientos en el viaje.”

El color rojo representa las distintas terapias que representan la integración del niño a la sociedad.

CIRCUITO TERAPÉUTICO

La intervención terapéutica integral enfocada desde un circuito rutinario, es la esencia de la habilitación de una persona con autismo. Las disciplinas que intervienen dentro del método son:

- Fonoaudiología
- T. Ocupacional
- Psicomotricidad-Fisioterapia
- T. Psicomusical-Psicología
- Intervención Psicosocial (Psicología, Psicopedagogía y/o Ed. Especial)

- Integración sensorial
- Atención - Imitación
- Lenguaje
- Cognición
- Pre-académica
- Creatividad
- Aseo e Independencia

Cada intervención disciplinar cumple objetivos distintos pero el circuito está medido por los objetivos permanentes, esto quiere decir que cada disciplina utiliza las mismas áreas para diseñar el circuito según las necesidades de su intervención especializada.

Protocolo de circuitos

La intervención a nivel de circuito se ha de en todos los contextos posibles, dependiendo de la especialización que estamos viendo. Es importante aclarar que cuando hacemos intervención psicoeducativa también hacemos circuito terapéutico. Es decir se debe diseñar un plan de intervención con objetivos claros y además se deben realizar actividades rutinarias que vayan encaminadas hacia un fin común con todo el trabajo que se está realizando en equipo.

El método maneja la importancia del concepto de la interdisciplinariedad, que hace referencia, a la unión de objetivos terapéuticos, pero sobre todo la importancia se centra en la habilitación de todas las áreas afectadas de una persona con autismo, es importante hacer notar que el autismo es un trastorno generalizado del desarrollo por ende presenta alteración en todas sus áreas de habilitación humana por eso en el autismo debemos cubrir todas sus necesidades en forma especializada. Para el método integrativo es básico que las personas que trabajan con los niños sean personas ya profesionales, no como en otros métodos donde se puede capacitar a personas del servicio o estudiantiles, en el método buscamos la perfección de la intervención y por eso se exige la profesionalidad en cada una de las disciplinas. Las áreas que se manejan son:

Protocolo de intervención

Capítulo 5 / Protocolo de intervención

PROTOCOLO DE INTERVENCIÓN

Nombre:

Mes:

Año:

NA= no aplica A= aplica OT= objetivos para trabajar

OBJETIVO

Integración senso-perceptual



	NA	A	OT
Responde físicamente a un estímulo táctil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica más de 3 estímulos táctiles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica más de 10 estímulos táctiles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica la mayoría de estímulos táctiles conocidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se siente seguro ante todos los estímulos táctiles conocidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responde adecuadamente a la presión según sea ella	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responde físicamente a un estímulo auditivo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reacciona ante sonidos fuertes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reacciona ante sonidos suaves	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reacciona ante tonos agudos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reacciona ante tonos graves	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigue estímulos con la mirada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ubica la fuente sonora en diferentes posiciones dirigiendo su cabeza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responde al llamado por su nombre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica más de 3 olores diferentes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responde adecuadamente ante el estímulo olfativo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica más de 3 sabores diferentes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responde adecuadamente ante el estímulo gustativo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Quitar un color distinto

	NA	A	OT
Identifica integralmente los diferentes estímulos sensoriales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se encuentra integrado sensorialmente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica auditivamente la onomatopeya de:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 a 6 animales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 a 10 animales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Más de 10 animales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica auditivamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 a 6 sonidos ambientales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 a 10 sonidos ambientales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce diferentes estímulos sensoriales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera diferentes estímulos sensoriales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica las diferentes partes del cuerpo en él	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce las diferentes partes del cuerpo en él	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica las diferentes partes del cuerpo en los demás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce las diferentes partes del cuerpo en los demás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nomina las diferentes partes del cuerpo en los demás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sistema vestibular	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sentado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia adelante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce movimientos pendulares hacia adelante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia atrás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce movimientos pendulares hacia atrás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia la derecha	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce movimientos pendulares hacia la derecha	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia la izquierda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce movimientos pendulares hacia la izquierda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia la abajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

38

Quitar 1 / Puntaje de valoración

	NA	A	OT
Reproduce movimientos pendulares hacia la abajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera giros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce giros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Acostado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia adelante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce movimientos pendulares hacia adelante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia atrás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce movimientos pendulares hacia atrás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia la derecha	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce movimientos pendulares hacia la derecha	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolera movimientos pendulares hacia la izquierda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproduce movimientos pendulares hacia la izquierda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conciencia corporal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce la ubicación de un segmento corporal en el espacio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ubica un segmento corporal en el espacio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce la ubicación del cuerpo en el espacio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ubica el cuerpo en el espacio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dibuja cara	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dibuja cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica géneros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce figuras dentro de un espacio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discrimina objetos a través del tacto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Completa figuras partiendo de representaciones incompletas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica imágenes y formas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Asocia colores con imágenes reales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica forma de un objeto y ensarta en una cuerda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica pesado y liviano	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

40

Quitar un color distinto

	NA	A	OT
Identifica y lanza pelota al aro del mismo color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inserta en una cuerda la figura que se le indica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realiza orientación topográfica adecuada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Centra su mirada en instrumentos de percusión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Centra su mirada en instrumentos de cuerda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Centra su mirada en instrumentos de viento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en instrumentos de percusión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en instrumentos de cuerda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en instrumentos de viento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en el palo de agua mientras lo interpreta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en las claves mientras lo interpreta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en las maracas mientras lo interpreta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en el tambor mientras lo interpreta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en las panderos mientras lo interpreta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en las notas musicales del xilófono mientras lo interpreta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en las manos mientras interpreta en el piano	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en las manos mientras toca las cuerdas de la guitarra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene su mirada en los trastes de la guitarra mientras toca las cuerdas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades socio afectivas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contesta al saludo nombrando a la persona a quien saluda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pide el favor cuando necesita algo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Da las gracias	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ofrece ayuda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se despide nombrando a las personas por su nombre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inicia conversación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene conversación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estructura respuestas adecuadas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

41

Quitar 1 / Puntaje de valoración

	NA	A	OT
Identifica sus emociones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica emociones en el otro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responde afectivamente al momento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atención e imitación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sostiene contacto visual mientras se le da una orden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deja sus manos quietas cuando se le solicita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Responde a la pregunta ¿Cuál es tu nombre?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica el yo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica "el"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica "ella"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica "ellos"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica "nosotros"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ejecuta órdenes sencillas como:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De pie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sentado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recoge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dame	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manos abajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manos arriba	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manos a los lados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manos al frente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manos atrás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica las partes gruesas del cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica las partes finas del cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realiza movimientos con los segmentos corporales a través de la imitación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

42

Portada, módulo 2



Contraportada, módulo 2



Índice

Índice

1	HABILIDADES SOCIALES (PÁG. 7)
2	PERSONAS Y MASCOTAS (PÁG. 25)
3	CUIDADO PERSONAL (PÁG. 29)
4	COCINANDO Y RUTINAS DE TIEMPO DE COMIDA (PÁG. 45)
5	AYUDANDO EN LA CASA (PÁG. 58)

**ACTIVIDADES Y JUEGOS
EN EL EXTERIOR** (PÁG. 64)

6

EN EL COLEGIO (PÁG. 68)

7

EXTERIORES (PÁG. 85)

8

RESTAURANTES Y COMPRAS (PÁG. 95)

9

ENTENDIENDO EL CLIMA (PÁG. 104)

10

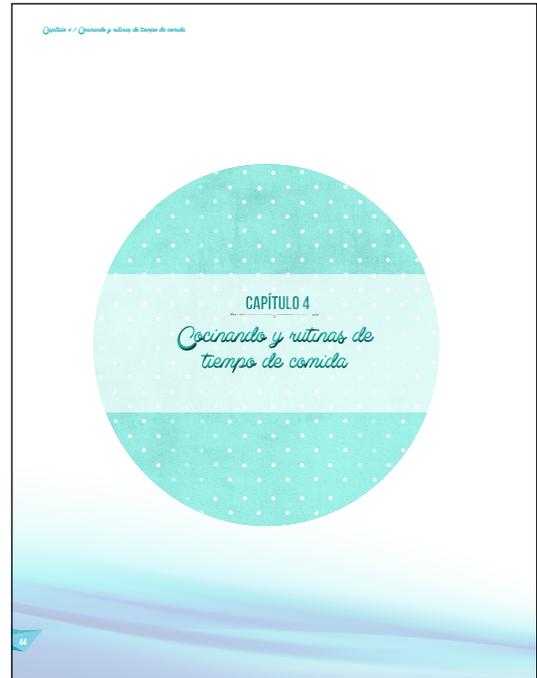
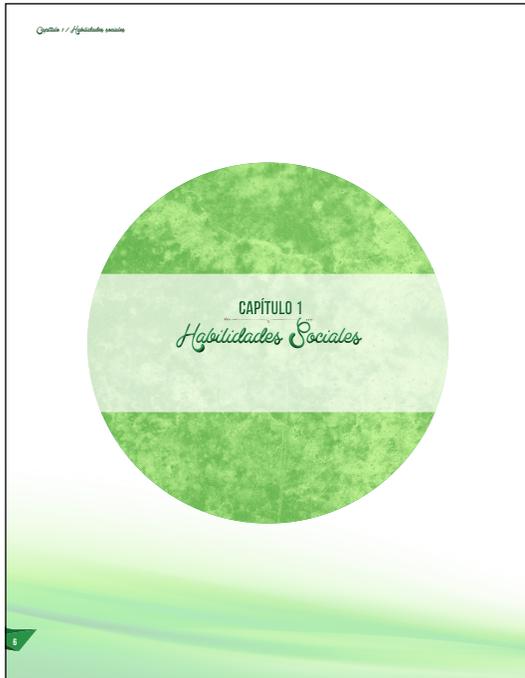
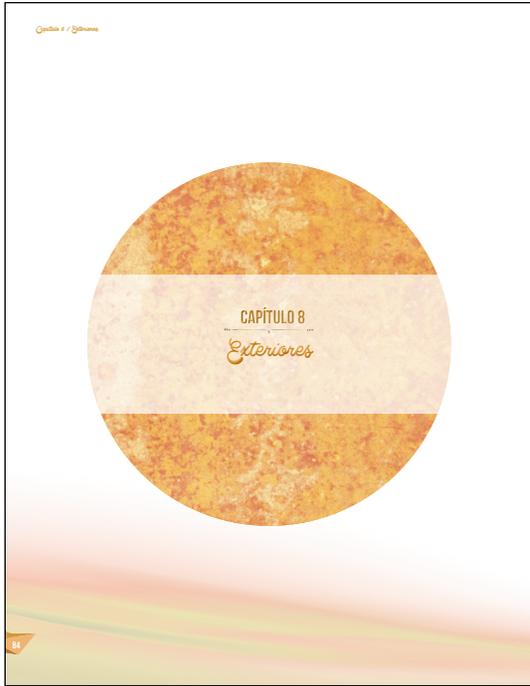
**FERIADOS, VACACIONES
Y RECREACIÓN** (PÁG. 111)

11

Portadillas

Autismo, un color distinto



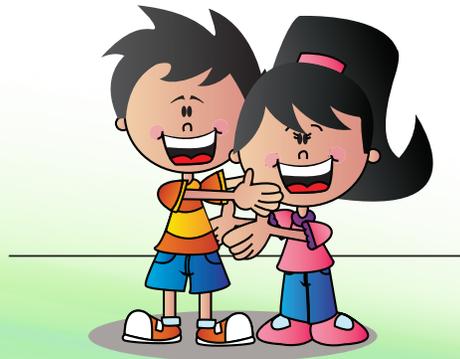


Páginas interiores

Capítulo 10 / Entendiendo el clima

CUANDO LA LUZ SE VA

- A veces cuando hay truenos, las luces se pueden ir.
- A veces cuando la luz se va, se va solo por unos segundos, unos minutos o unas horas.
- Para ayudarme, puedo cerrar los ojos y pedir por un abrazo para sentirme mejor.
- Otras personas pueden necesitar un abrazo también.
- Abrazar a otras personas puede hacerlas sentir seguras.



3. Necesito colocar un plato, un vaso, un tenedor, un cuchillo, una cuchara y una servilleta en cada lugar donde la gente se va a sentar.

4. En cada lugar donde se vayan a sentar, coloco un tenedor del lado izquierdo del plato y pongo la servilleta, el cuchillo, la cuchara y el vaso del lado derecho del plato.

➤ Mi mamá o mi papá estarán felices por ayudar a poner la mesa.



HORA DE JUGAR EN SILENCIO

➤ Es divertido jugar. A veces corro, salto y grito cuando juego.

➤ A veces cuando juego, otras personas me pedirán que sea más callado.

➤ Trataré de jugar en silencio cuando me lo pidan.

➤ Otras personas pueden ayudarme a encontrar un juego para jugar en silencio.



USANDO CINTURÓN DE SEGURIDAD

➤ Cuando me subo al carro, es importante abrocharme el cinturón de seguridad.

➤ Mi cinturón me mantiene seguro. Es inteligente mantener el cinturón bien abrochado.

➤ Esto ayuda a mantenerme seguro. Cuando me subo a un carro, trataré de buscar donde está el cinturón de seguridad, y me lo coloco.

➤ Cuando escucho un clic sé que mi cinturón está bien puesto. Sé que estoy seguro.

➤ Estoy seguro con mi cinturón de seguridad. Por eso es que siempre trato de usar cinturón de seguridad.



MI DUCHA

➤ A la gente le gusta cuando yo huelo bien. Muchos piensan que las duchas pueden ser divertidas y refrescantes.

➤ A veces el agua suena como una lenta y calmada cascada. Está bien meterse y dejar que el agua me caiga encima. Puede gustarme el agua tibia y el olor del jabón en mi piel.

➤ Después de limpiarme con el jabón y usar el shampoo en mi pelo, me quito todo el jabón y el shampoo con agua.

➤ Me seco usualmente con una toalla. La ducha me deja limpio. La mayoría de las personas toman una ducha cada día.



6.5 FUNDAMENTACIÓN

Colores

No solo el concepto es basado en colores, sino que cada capítulo busca explotar su color en sus propios subtítulos, fondos, entre otras opciones, que puedan ayudar al lector a ubicarse entre la información. Los colores finales utilizados fueron:

	C: 84 M: 25 Y: 100 K: 0		C: 50 M: 0 Y: 100 K: 0		C: 100 M: 90 Y: 10 K: 0		C: 80 M: 10 Y: 45 K: 0		C: 100 M: 100 Y: 100 K: 100
	C: 24 M: 96 Y: 0 K: 0		C: 15 M: 100 Y: 100 K: 0		C: 3 M: 68 Y: 0 K: 0		C: 15 M: 44 Y: 99 K: 1		C: 19 M: 27 Y: 98 K: 0

Tipografía

La tipografía se dividió en 2 familias, la cursiva para títulos de los capítulos y la palo seco en variaciones para los distintos subtítulos dentro de la guía final. Las fuentes seleccionadas fueron:

Clear line
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!"

Champagne & Limousines
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!"

BEBAS NUE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789!"#\$%&/O=

Concepto

El concepto como ya fue tratado, es: "Autismo, un color distinto". La base del concepto se explota en cada capítulo, ilustración, fondo, títulos y subtítulos que la guía proporciona, además el sub concepto, por así llamarlo, que se connota con el barco de papel, fue explotada textualmente para introducir cada capítulo y como sustituto de los guiones dentro de enlistados o enumeraciones.

LECCIONES APRENDIDAS

En la gestión

1. Es importante no asumir que la realidad que uno conoce es la única realidad en varios sentidos, especialmente en la situación social del país y el diseño editorial, esto se refiere a no conformarse a lo conocido en ambos campos.
2. La investigación puede abrir un buen campo de ideas al ser profundizada, no solo en el tema social, sino en el diseño del material gráfico, su utilidad, concepto, e incluso su misma fundamentación, como ejemplo de ello se pueden observar las creaciones de mascotas o personas para un producto.
3. A pesar de la brevedad que representa dentro del marco teórico, la preparación de un ensayo no es sencilla, lleva preparación, investigación y busca concretar una idea con objetivos de forma clara y concisa.
4. Una forma de no perder el “rumbo” del proceso durante el desarrollo del proyecto es teniendo claro todos los aspectos a evaluar por las distintas fases y la estrategia de comunicación visual, ya que con facilidad se olvidan pequeños aspectos del concepto creativo, o incluso los objetivos del proyecto.
5. Es difícil de llegar a la conclusión de un concepto creativo, sobre todo cuando de las técnicas empleadas salen aún más opciones viables, sin embargo un buen método o instrumento de evaluación pueden ayudar a definir con claridad este aspecto.
6. A pesar de tener un concepto creativo, sus códigos están sujetos a cambios, esto se puede deber a distintos factores que pueden beneficiar o alterar el proceso de diseño del material, ya sea factores como cambios requeridos para la institución, o modificaciones de última hora que revelaron que la idea, a pesar de fundamentada, puede no servir.
7. El contar con un cronograma ayuda a organizar de forma ágil y efectiva cualquier proceso, ya que facilita la elaboración de las distintas fases a través de un orden y tiempo estimado, el cual va impulsando al proyecto a desarrollarse a un cierto ritmo.
8. Archivar todo documento en orden y etiquetarlo ayuda a tener un control de los avances en las distintas fases y observar los errores o cualquier aspecto a corregir.

En la producción Gráfica

- 1.) Solemos, como diseñadores, correr para finalizar un diseño o proyecto, y obviamos fases que parecen triviales o en algunos casos innecesarios, como las fases de bocetaje, sin embargo, a pesar de consumir tiempo, suelen ser una buena fuente de idea, pre visualización y corrección.
- 2.) El bocetaje es sus primeras fases puede ser agotador y tedioso, más si no se está acostumbrado al dibujo o expresión a mano, pero permite tener un fundamento mayor al de una idea provista a caja negra.
- 3.) Se comprendió que la metodología de realizar un proyecto requiere un diagnóstico, evaluación y validación para comprender cada perspectiva del proyecto.
- 4.) El concepto de diseño y el concepto creativo son dos cosas distintas que van de la mano, el concepto creativo es la idea de la cual todo el material puede ir dirigido, mientras que el concepto de diseño es la idea gráfica que representa al concepto creativo, y que por lo general adquiere un icono o forma específico como representativo del diseño.

CONCLUSIONES

- 1.) Queda comprobada la eficacia de la propuesta gráfica que fue evaluada positivamente por con 90% de los informantes ante una encuesta de 16 preguntas de selección múltiple y opiniones.
- 2.) Se logró cumplir con el objetivo general el cual es diseñar un material que explicara y desarrollará el tema del autismo, con su tratamiento social y psicológico dirigido a familiares y profesionales del tema, por medio de la intervención del diseño.
- 3.) Se logró cumplir con los objetivos específicos de diseño al desarrollar un material eficaz, claro y adecuado al grupo objetivo. Esto se comprueba con la respuesta del mismo grupo objetivo ante las encuestas realizadas en la validación del material.
- 4.) Se logró cumplir con los objetivos de comunicación al poder informar a través de la guía sobre el tema del autismo y su tratamiento psicológico y social al confirmar la veracidad y la importancia del contenido de la misma guía, mediante la coevaluación y la validación del proyecto, con un resultado positivo de los informantes.

RECOMENDACIONES

RECOMENDACIONES

A la institución, se le recomienda:

- 1) Utilizar las piezas gráficas propuestas por un término de 2 a 3 años y después actualizarlo para ir de la mano con los avances en el campo médico y tecnológico con respecto al autismo.
- 2) Tomar en cuenta las observaciones del grupo objetivo, es decir padres de los niños con autismo, ya que tienen el criterio formado para apreciar y confirmar si el material didáctica es funcional.
- 3) Realizar lo posible porque el material quede impreso o que se utilice efectivamente de forma digital y que no quede en un CD o copias guardado.
- 4) Se le recomienda a la institución denominada como Asociación Guatemalteca por el Autismo, a seguir apoyando a estudiantes de diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala con la misma entrega y dedicación.

Para la impresión del material, tanto módulo 1 como módulo 2, se recomienda lo siguiente:

- 1.) Para la portada y contraportada, existe un documento denominado con el mismo nombre por módulo respectivamente que debe ser impreso a láser en un papel husky u opalina de preferencia.
- 2.) Para las páginas interiores se recomienda una impresión a láser en hojas de papel bond de 90 a 120 gramos.
- 3.) El documento debe de ir encuadernado, es decir las páginas deben de ser pegadas o cosidas.
- 4.) La guía sí puede ser impresa en blanco y negro sin afectar su contenido o legibilidad.

A la Escuela de Diseño Gráfico, se le recomienda:

- 1.) A seguir apoyando a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico en continuar la realización de este tipo de proyectos.
- 2.) A seguir buscando de soluciones efectivas a temáticas como el tiempo y el espacio que se le invierte al curso para que la metodología se lleve efectivamente, posiblemente en la extensión del tiempo de realización del material y su asesoramiento.
- 3.) Se le recomienda al estudiante de Diseño Gráfico que planifique con anterioridad al curso de Proyecto de Graduación su proyecto, que aproveche el buscar referencias y avanzar con el contenido del material.

COSTOS

Del proyecto

El precio total de todo el proyecto es de Q114,578.00 y este total se divide en un precio en cada fase del proyecto, las cuales son: Fase de diagnóstico: Q12,000; Fase de investigación y marco teórico: Q 50,000; Fase de definición creativa: Q5,000; Fase de producción gráfica: Q 34,578 y por último, la Fase de evaluación y validación: Q 8,000. Los criterios son los siguientes:

- 1) Portada de libro, guía, manual, entre otros: Esta puede variar de acuerdo a la técnica (fotografía, ilustración, tipografía), pero puede ir desde los Q500.00 por una diagramación sencilla, hasta los Q4,000.00 por diagramación, concepto, técnica y revisión.
- 2) Contraportada: Va con las mismas características de la portada, pero con menos costos, ya que usualmente es más texto que ilustración, aunque hay excepciones: los precios pueden ir desde Q300.00 por diagramación sencilla, hasta los Q3,000.00 si incluye concepto, diagramación, ilustración, técnica, revisión, etc.
- 3) Diseño de caja y disco: Dependerá de su complejidad, puede ir desde los Q500.00 hasta los Q4,000.00 en casos como discos para bandas o programas y software.

4) Diseño de página simple (solo texto) Q20.00 hasta Q25.00 dependiendo de la complejidad de la diagramación.

5) Diseño de página compuesta (gráficos y fotos) Q35.00 hasta Q50.00 dependiendo de la complejidad de la diagramación.

6) Fotografía (una sola fotografía, no el paquete) desde los Q135.00 hasta los Q200.00 dependiendo de factores exteriores como tiempo, clima, puntualidad, colocación de equipo, etc.

7) Supervisión de trabajo (investigación, redacción, revisión) desde Q150 a Q250 la hora, dependiendo de la complejidad y profundidad del tema.

8) Bocetaje: 15 a 20% de la cotización (o 30% en el caso de que se cancele el trabajo final).

Extras

Estos son precios que no aplican al diseño o desarrollo del material gráfico final de este proyecto, sin embargo, en otras circunstancias, estos precios son los adecuados en distintas circunstancias para:

1.) Por mayoreo: Por cantidad o tamaño, 10% de descuento desde 8 unidades o páginas, dependiendo del trabajo.

2.) Urgentes: 50% extra de la cotización

3.) Con piezas originales: 50% aumentado en la cotización, lo que se paga no es el original, sino los derechos de uso, archivo de impresión, arte final y si es el caso el dummy.

FUENTES CONSULTADAS

- 1.) Anónimo. Artículo digital: "La comunicación visual" Recuperado de: http://_do.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=339&id_articulo=7596
- 2.) Anónimo. Artículo digital: "La importancia del diseño gráfico", Recuperado de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Importancia-Del-Dise%C3%B1o-Grafico/3655578.html>
- 3.) Anónimo. Artículo digital: "Población Autista en Guatemala sería del 1%". Recuperado de: http://www.prensalibre.com/noticias/politica/Poblacionautista-Guatemala-ciento_0_925107736.html.
- 4.) Anónimo. Artículo digital: "propuesta para la elaboración de guías didácticas". Recuperado de: <http://www.somece.org.mx/virtual2003/po-nencias/contenidos/guiasdidacticas/guiasdidacticas.pdf>
- 5.) Autismo: Hacia una explicación del enigma. (2° Ed.).(2004) Frith, Uta. Alianza Editorial. pág. 52.
- 6.) Daniel Valdez y Víctor Ruggieri, Reseña de Autismo, del diagnóstico al tratamiento. Recuperado de: <http://www.libreriapaidos.com/9789501242836/AUTISMO+DEL+DIAGNOSTICO+AL+TRATAMIENTO/>
- 7.) Michelle García Winner, Pamela Crooke y Stephanie Madrigal Estilos de Aprendizaje de Comunicación Social como una Guía de Tratamiento y pronóstico: El Pensamiento Social – Perfil Social de Comunicación. (2006).
- 8.) Peeters, Theo. Ed. Autismo Ávila. Autismo: de la Comprensión Teórica a la Intervención Educativa (2008) Pág. 27.
- 9.) Prizant, B., Wetherby, A., Rubin, E., Laurent, A., y Rydell, P. (2006). El SCERTS™ Modelo: Un Enfoque para la Educación Integral para Niños con Trastornos del Espectro Autista. Volumen II Planificación del Programa y de Intervención. Maryland: Brookes.
- 10.) Sarango, Lissette. Artículo digital: "El diseño gráfico". Extraído de: <http://es.slideshare.net/LissetteSarango/ensayo-del-diseo-grfico>

GLOSARIO

1.) Autismo: El autismo es un espectro de trastornos caracterizados por un grave déficit del desarrollo, permanente y profundo. Afecta la socialización, comunicación, imaginación, planificación y reciprocidad emocional, y se evidencia mediante conductas repetitivas o inusuales.

2.) Brief: Es un documento simplificado, que sirve como punto de partida y referencia. Es el punto de partida para iniciar una campaña publicitaria, un proyecto editorial, entre otros y resume la información necesaria para fijar estrategias y objetivos.

3.) Concepto: Se refiere a la idea que forma el entendimiento.

4.) Enfermedad mental: Las enfermedades mentales son alteraciones de los procesos cognitivos y afectivos del desarrollo, consideradas como anormales con respecto al grupo social de referencia del cual proviene el individuo.

5.) Manual: Instrumento administrativo que contiene en forma explícita, ordenada y sistemática información sobre objetivos, políticas, atribuciones, organización y procedimientos de los órganos de una institución; así como las instrucciones o acuerdos que se consideren necesarios para la ejecución del trabajo asignado al personal, teniendo como marco de referencia los objetivos de la institución.

6.) Protocolo: es una regla que guía como una actividad debe realizarse, especialmente en el mundo de la diplomacia.

1. INSTRUMENTO DE DIAGNÓSTICO, ENTREVISTA

La entrevista se realizó con autoridades de la institución para diagnosticar la necesidad de comunicación visual.

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES de comunicación visual Entrevista con la institución

1. ¿Qué necesidades de material gráfico visual tienen en la institución? (Pueden ser varias opciones)
2. Cuáles de esas necesidades visuales son las más inmediatas y cuáles a largo plazo?
3. ¿A quiénes y a cuántos afectan los proyectos que realizan?
4. ¿Qué han hecho hasta ahora para suplir estas necesidades?
5. ¿Quiénes producen la información a comunicar dentro del material gráfico?
6. ¿Qué dificultades tienen durante el proceso y los productos de comunicación visual?
7. ¿Con qué recursos cuentan actualmente? (Espacio de trabajo, equipo de cómputo, entre otros)
8. ¿Qué experiencias han tenido anteriormente en cuanto al tema?
9. ¿Han tenido experiencia con algún proyectista o epesista en años anteriores?
10. ¿Cuál es la misión, visión y objetivos de la institución?

2. INSTRUMENTO DE DIAGNÓSTICO, ENCUESTA

La encuesta se realizó a parte del personal de la institución como a padres de familia, para conocer que tipo de información es relevante o de prioridad.

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES de comunicación visual Encuesta para el grupo objetivo

1. ¿Qué sabe del autismo?
2. ¿De que manera esta relacionado con ello?
3. ¿Qué información consulta cuando surge una duda?
4. ¿Qué han hecho hasta ahora para saber que hacer?
5. ¿Quiénes los han apoyado durante el proceso?
6. ¿Qué dificultades tienen durante el proceso?
7. ¿Con qué frecuencia surgen dudas con respecto al autismo?
8. ¿Qué cree que le hace falta saber?
9. ¿Cómo explica el autismo a una persona que no conoce de ella?
10. ¿Sabe qué hacer en caso de una emergencia médica?

3. INSTRUMENTO DE DIAGNÓSTICO, FOCUS GROUP

El Focus Group reúne a una cantidad de personas, usualmente a partir de 10 personas como mínimo, para discutir un formulario de preguntas relacionadas a un tema en específico, en este caso, el austimo.

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES de comunicación visual Encuesta de focus group

1. ¿Qué creen que la institución necesita más, en cuanto a material gráfico editorial?
2. ¿Cómo han lidiado con la transferencia de información?
3. ¿Qué usan de referencia o cómo obtienen su información?
4. ¿Conocen los beneficios de la intervención del diseño gráfico?
5. ¿Qué tema es el más frecuentemente preguntado por sus clientes?
6. ¿Qué tema no han podido abordar con sus clientes?
7. ¿Cuál es la mayor complejidad al intentar transferir información?
8. ¿Qué experiencias han tenido anteriormente en cuanto al tema?
9. ¿Han tenido experiencia con algún proyectista o epesista en años anteriores?

4. HERRAMIENTAS DE VACIADO, ENCUESTA

La encuesta se realizó como diagnóstico y estos fueron los resultados.

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES de comunicación visual

1. ¿Qué necesidades de material gráfico visual tienen en la institución? (Pueden ser varias opciones)
Serie de Manuales, presentación institucional, revista mensual digital, fotografía, publicaciones interactivas
2. Cuáles de esas necesidades visuales son las más inmediatas y cuáles a largo plazo?
Manuales son inmediatos, revista a largo plazo (3 meses), presentación (corto plazo)
3. ¿A quiénes y a cuántos afectan los proyectos que realizan?
Sociedad Guatemalteca; trabajamos directamente con 10 familias, 718 en FB interesados y entidades en US.
4. ¿Qué han hecho hasta ahora para suplir estas necesidades?
Entre nosotros mismos fabricamos en el material en word u otro programa y lo distribuimos en redes sociales.
5. ¿Quiénes producen la información a comunicar dentro del material gráfico?
Nosotros mismos, ya que somos profesionales en el área.
6. ¿Qué dificultades tienen durante el proceso y los productos de comunicación visual?
Tiempo y calidad debido a las limitaciones técnicas.
7. ¿Con qué recursos cuentan actualmente? (Espacio de trabajo, equipo de computo, entre otros)
Nada profesional, solamente la computadora con programas básicos y los teléfonos celulares.
8. ¿Qué experiencias han tenido anteriormente en cuanto al tema?
Malas, tanto con otras personas, como las limitaciones mencionadas. Bien pocas han sido buenas y fueron donaciones de otras entidades.
9. ¿Han tenido experiencia con algún proyectista o epesista en años anteriores?
Sí, pero malas, todos los proyectistas que han venido se retiran sin aviso y sin concluir el material, aunque no hemos recibo uno de la Universidad de San Carlos.
10. ¿Cuál es la misión, visión y objetivos de la institución?
Estas se encuentran en nuestra página web.

5. HERRAMIENTAS DE VACIADO, F.O.D.A.

El FODA es una herramienta utilizada para vaciar la información de manera que presente las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que un tema o entidad presenten.

FORTALEZAS

- Como institución tienen la capacidad de difundir el material, debido a que su mayoría es digital.
- La mayor parte de sus proyectos está segmentado en varias etapas y a varios grupos objetivos, lo cual permite crear variaciones de un mismo tema y material.
- Cuentan con los insumos, información textual para trabajar y desarrollar los distintos procesos.

OPORTUNIDADES

- Cuentan con apoyo de otras instituciones relacionadas al tema e incluso algunas extranjeras.
- Realizan varios eventos y entrevistas para el público en general para difundir el tema.

DEBILIDADES

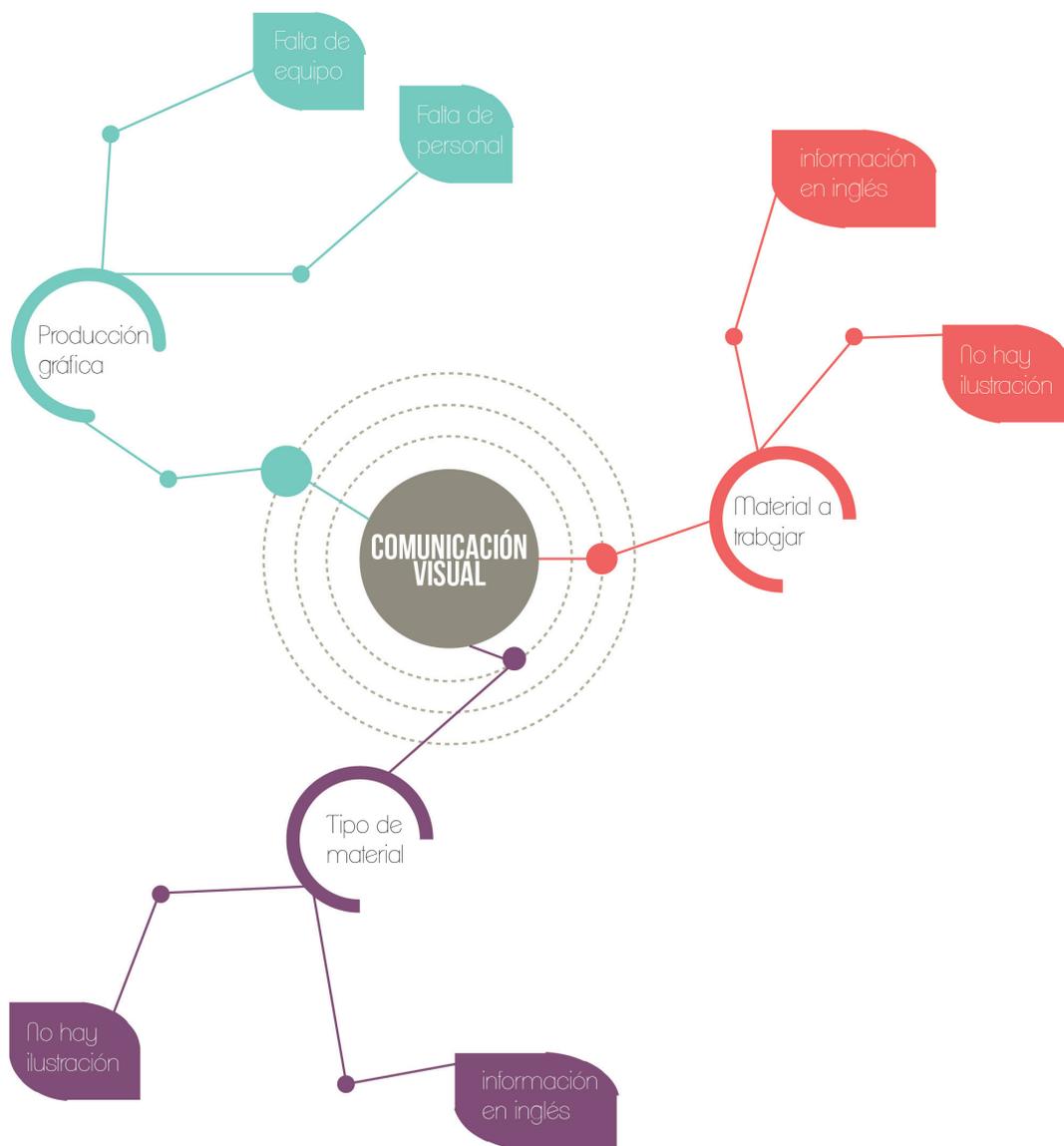
- No cuentan con personal capacitado para el desarrollo gráfico-visual de sus proyectos.
- No cuentan con el equipo necesario para desarrollar los proyectos.

AMENAZAS

- No hay material traducido de inglés a español, y muy pocas personas dentro de la institución cuentan con las capacidades para realizar las traducciones.

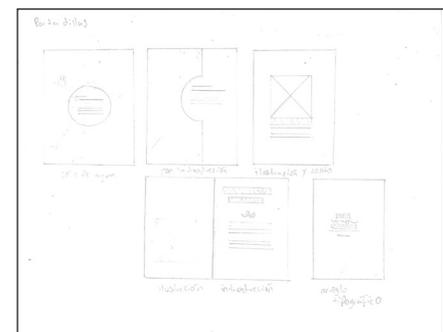
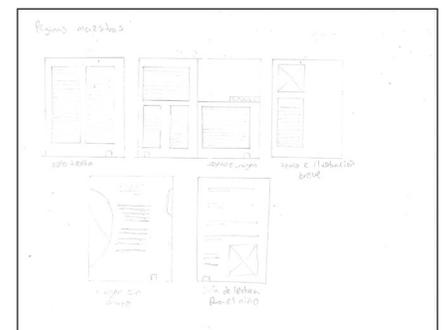
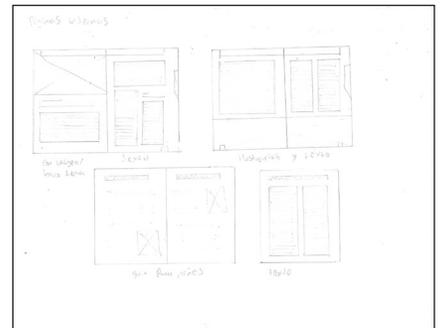
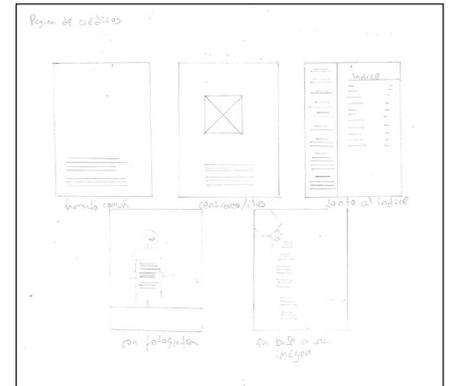
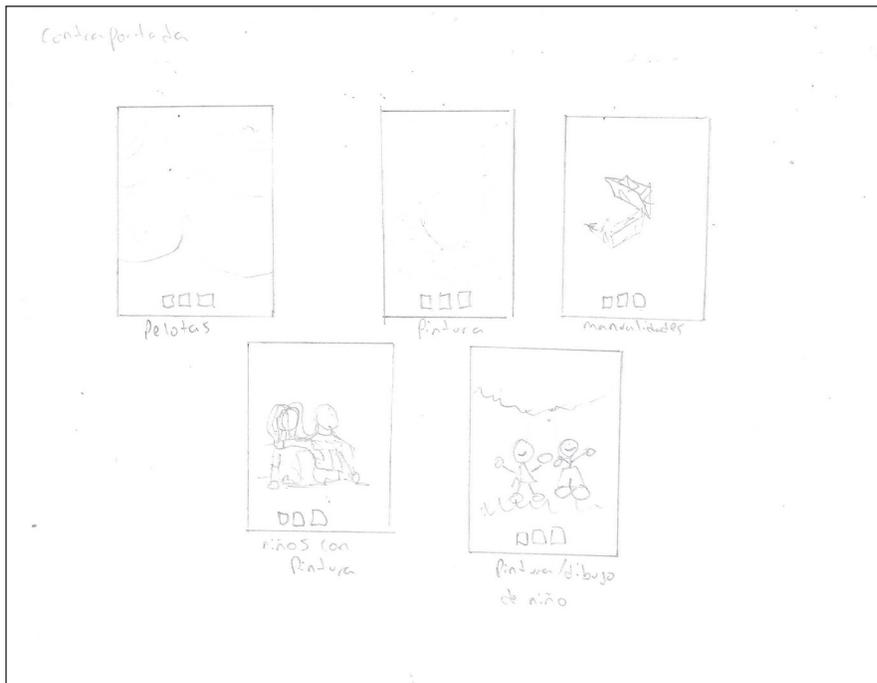
6. HERRAMIENTAS DE VACIADO, ÁRBOL DE PROBLEMAS

El Árbol de problemas desarrolla un tema buscando expandirlo para poder ver sus características o los elementos que la componen.



7. BOCETAJE A MANO, LÁPIZ

El bocetaje a mano realizado como fase inicial del proyecto.



8. BOCETAJE A MANO, COLOR

Segunda fase de bocetaje donde los elementos principales de las propuestas son coloreadas para tener mejor visualización.

Alistandome para ir a la escuela



Debo de asegurarme de que todo este listo en mi bolsón.

Debo llevar mi Jersey, mi refacción, y mis útiles

Debo tener puesto el uniforme del colegio.

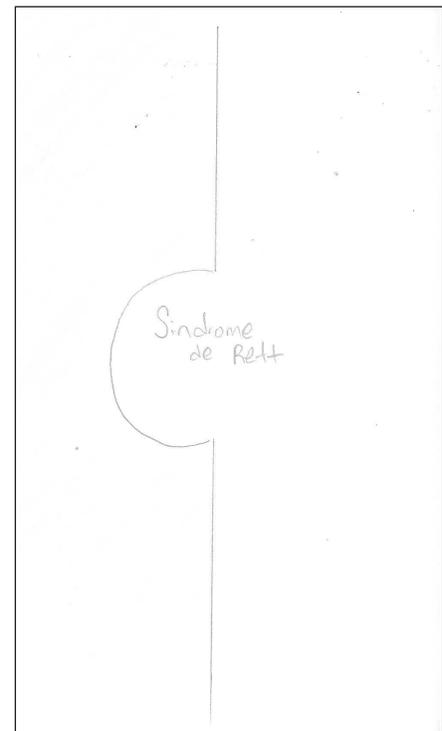
Alistandome para ir a la escuela

Debo de asegurarme de que todo este listo en mi bolsón.



Debo llevar mi refacción, mi tarea y mis útiles.

Debo tener puesto el uniforme del colegio.



Síndrome de Rett

Creditos

Realizó: Joshua A. León

Ilustró: Joshua A. León

Mesa Técnica: Lic. María Morales





El Autismo
Es solo un niño

El Autismo
Es solo un niño




Síndrome de Rett

El síndrome de Rett es un trastorno del desarrollo que afecta al cerebro y al cuerpo de las niñas y mujeres. Se caracteriza por la pérdida de habilidades motoras y del lenguaje, y la aparición de movimientos estereotipados.




Índice


 Cap. 1


 Cap. 2


 Cap. 3


 Cap. 4

- ¿Qué es el autismo?
- ¿Cómo afecta?
- ¿A quién afecta?
- Tratamiento

- Tipos de autismo
- Diferencias

- Miedo al autismo
- Análisis nacional
- Recomendaciones

- ¿Cómo socializo, afecto?

Índice

El autismo

- ¿Qué es?
- ¿Cómo afecta?
- ¿A quién afecta?

Tipos de autismo

- ¿Cuáles hay?
- Tratamiento

Recomendaciones

- Padres
- Profesionales
- Familiares

Guía de tratamiento social

- Lectura para padres
- Lectura para hijos

Créditos

- Recomendaciones
- créditos

¿Qué es autismo?
01

¿Cómo afecta?
03

¿Cuáles hay?
05

Tipos de autismo
10

Recomendaciones
13

Padres
15

Guías
17

Guía de tratamiento social
21

Asistencia en la Escuela

Debo de asegurarme que todo este todo en mi trabajo.

Debo tener mi trabajo, mi familia y mis hijos.

Debo tener puesto al informe del colegio.

Guía de Niños

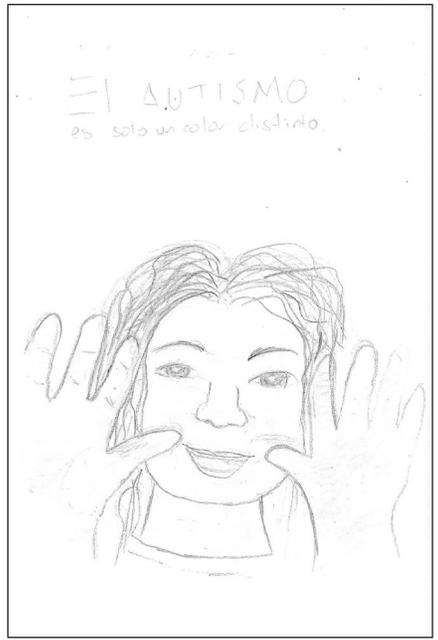


Créditos

Ilustrado por:
Joshua A. Lujan

Diagramación:
Joshua A. Lujan

Revisión ortográfica:
Licda. Gilda de León



9. INSTRUMENTO DE AUTOEVALUACIÓN



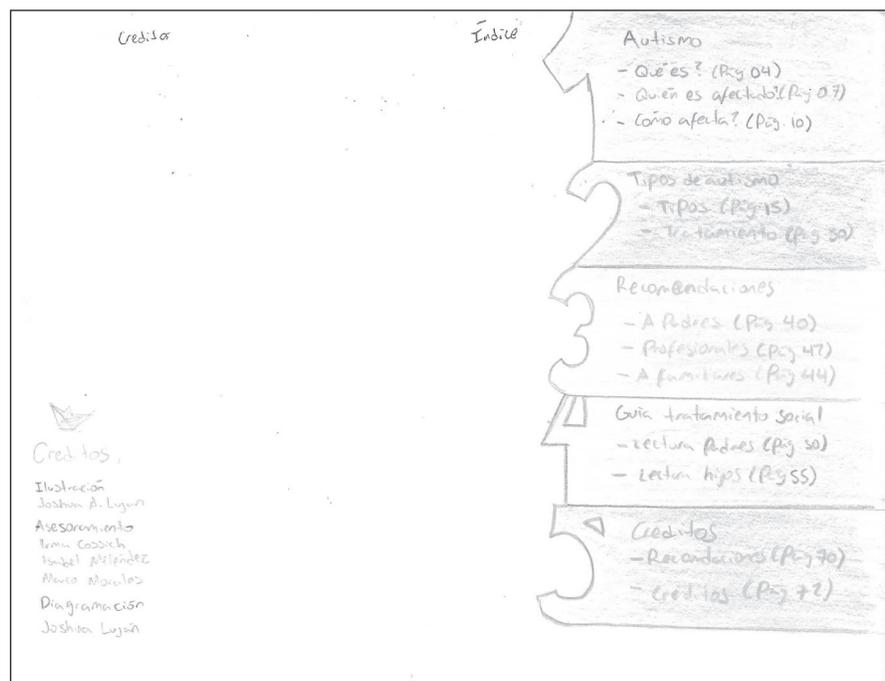
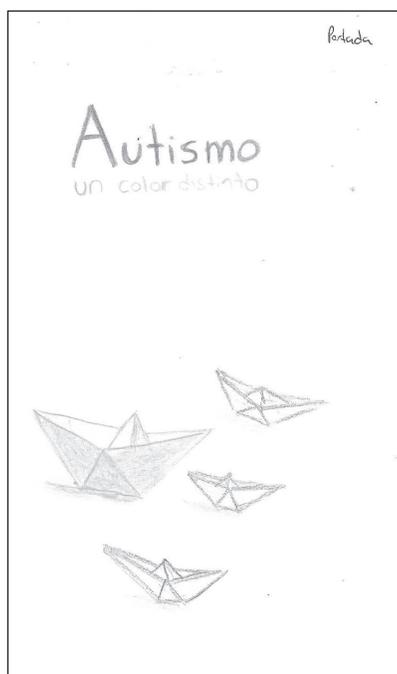
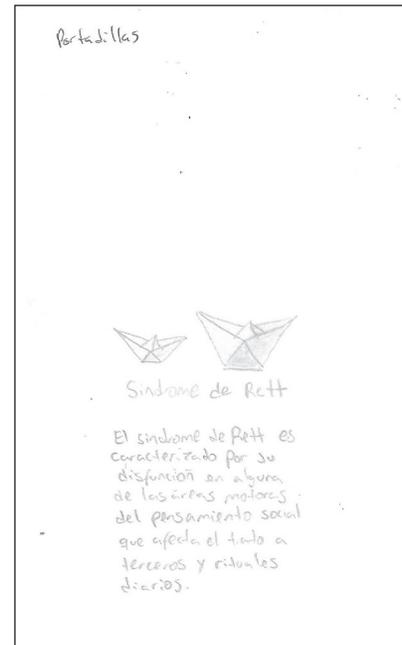
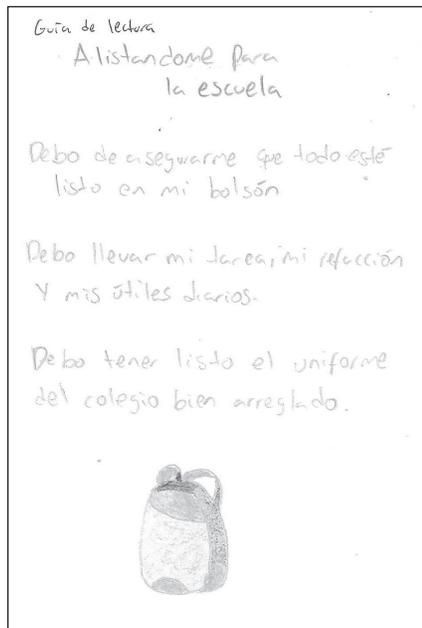
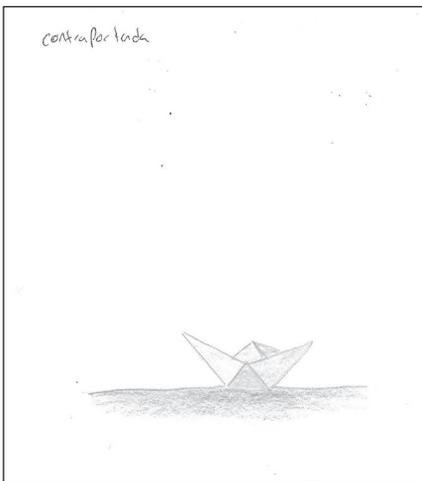
Instrumento utilizado para la autoevaluación de la fase de bocetaje a mano.

 Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Escuela de Diseño Gráfico Joshua A. Lujan Rosales - Carné 200917469 - Sección I												
Principios a evaluar en el diseño / 10 pts. Cada aspecto. En el informe se ha de incluir la fundamentación de cada decisión.												
	Nombre de cada parte relevante de la pieza a evaluar	1. Pertinencia	2. Memorabilidad	3. Fijación	4. Legibilidad	5. Composición	6. Abstracción	7. Las imágenes	8. Diagramación	9. Diseño tipográfico	10. Uso de color	RESULTADO / 100
opción	1 Portada 1	7	7	8	8	9	6	8	8	8	9	78
	2 Portada 2	7	7	8	8	9	10	7	9	8	7	80
	3 Portada 3	6	8	7	8	9	6	8	8	8	8	76
	4 Contraportada 1	6	7	7	8	8	6	8	8	7	9	75
	5 Contraportada 2	7	7	8	8	9	10	7	9	8	7	80
opción	2 Portada 2	7	7	8	8	9	10	7	9	8	7	80
	3 Portada 3	6	8	7	8	9	6	8	8	8	8	76
	4 Contraportada 1	6	7	7	8	8	6	8	8	7	9	75
	5 Contraportada 2	7	7	8	8	9	10	7	9	8	7	80
	6 Contraportada 3	6	7	7	8	8	6	7	8	7	8	73
	7 Índice 1	7	8	7	8	7	9	8	9	7	8	78
	8 Índice 2	8	8	7	8	9	9	7	8	8	10	82
	9 Índice 3	7	7	8	6	9	7	6	8	7	9	74
	10 Créditos 1	6	6	8	8	7	7	8	8	8	7	73
11 Créditos 2	8	7	8	8	9	10	8	9	8	8	83	
12 Créditos 3	6	7	7	8	8	6	8	8	7	7	72	
13 Portadilla 1	8	7	8	7	9	7	8	7	8	8	77	
14 Portadilla 2	9	8	8	9	9	10	8	9	8	8	86	
15 Portadilla 3	6	7	7	8	9	7	8	7	8	7	74	
16 Lectura 1	8	7	7	8	7	10	10	7	8	8	80	
17 Lectura 2	8	7	8	8	8	10	10	8	8	8	83	
18 Lectura 3	8	7	7	8	7	10	10	7	8	8	80	

Autoevaluación	Es un procedimiento objetivo, a través del cual el estudiante determina cual de las propuestas desarrolladas reúnen las condiciones necesarias para continuar trabajando en ellas. Se
1. Pertinencia	Hace referencia a la forma en que la propuesta guarda relación con el tema que se está tratando. La pertinencia del diseño establece también si el mensaje contenido en el diseño es
2. Memorabilidad	Un diseño es memorable si el receptor logra: a) Asociarlo con un recuerdo o evento importante (<i>insight</i>) o b) Recuerda repetidamente el mensaje y le sirve como referente.
3. Fijación	La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes
4. Legibilidad	La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes
5. Composición	Se evalúa si la composición que se presenta es armónica, agradable, estética y reúne las condiciones necesarias para llamar la atención del grupo objetivo.
6. Abstracción	Si dentro de la composición, existen elementos contruidos a partir del principio de la abstracción, debe evaluarse si la misma se comprende, si adecuadamente una realidad y si
7. Las imágenes	El tratamiento que se le da a las imágenes y textos debe resultar estética, agradable, armónica y debe contribuir a despertar el interés y a generar una vinculación emocional con
8. Diagramación	El diseño se construye a partir de una retícula, la cual favorece la optimización de los recursos visuales en el área de trabajo. Se debe evaluar el aporte que la diagramación
Diseño tipográfico	Más allá de elegir las fuentes tipográficas adecuadas, el diseño tipográfico es la forma en que se ha incorporado la tipografía al diseño. La adecuación al tema, la legibilidad, la comprensión
10. Uso del color	La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función de la adecuación al perfil del grupo objetivo y la temática que se está trabajando. Se debe evaluar desde el punto de
Resultado	La evaluación dará como resultado una ponderación de entre 0 y 100 puntos, las propuestas que resultan mejor evaluadas, son las que técnica y objetivamente se ajustan de

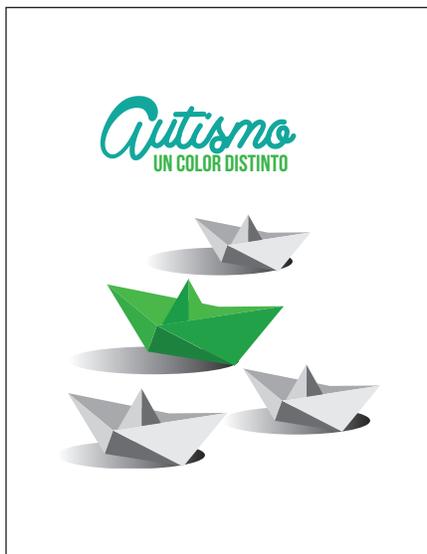
10. BOCETAJE A MANO, COLOR FINAL

Última fase de bocetaje a mano, donde la pieza final es escogida de la autoevaluación y mejorada en color.



12. BOCETAJE DIGITAL, SEGUNDA PROPUESTA

Luego de la primer propuesta siendo evaluada, se realizan los cambios y decisiones siguientes en el proceso.



"Todo viene inicio con saber a donde queremos llegar, pero nadie se va sin primero atillarse."

El autismo suele ser un diagnóstico al principio ya que nadie hace sabiendo del tema, sin embargo al conocer ayuda a calmar esos nervios y ansiedad que al inicio se tiene. El color verde oscuro representa el conocer sobre el autismo y sus principales características.

AUTISMO

En la actualidad, el autismo es definido por la Autistic Society of America (ASA) como un "trastorno neurológico que afecta el funcionamiento del cerebro, el autismo y sus comportamientos asociados pueden ocurrir en una de cada ochenta y ocho personas. El autismo es cuatro veces más frecuente para niños que en las niñas y no conoce las fronteras sociales, étnicas ni sociales" (ASA, 2012).

respuestas inusuales hacia las personas o objetos y resistencia a cualquier tipo de cambio. En algunos casos, pueden exhibir comportamientos auto y/o heteroagresivos.

A continuación encontrará un listado de los comportamientos o características comunes que usted puede observar en su hijo(a) que puede indicar algún tipo de autismo.

La ASA plantea que el autismo impacta el desarrollo normal del cerebro en áreas relacionadas con la interacción social y las habilidades comunicativas. Los niños y los adultos con autismo, típicamente tienen deficiencias en la comunicación verbal y no verbal, en las interacciones sociales y en las actividades de ocio y juego. Este trastorno les dificulta comunicarse con otros y convertirse en miembros independientes dentro de una comunidad, además pueden exhibir movimientos repetitivos del cuerpo (agitar las manos o balancear).



COMUNICACIÓN

- Dificultad en expresar sus necesidades (puede ejercer una actitud negativa en lugar de utilizar palabras).
- Se le baja o desubecta alargando paréntesis que a veces no es aparente a otros.
- Retraso en hablar o no habla.
- Tiene dificultad al procesar el lenguaje (puede no entender y/o puede tomar más tiempo en responder).
- Escucha repite las palabras de otras personas inmediatamente o después de un tiempo (imitación de su familia, compañeros, personas de la TV, canciones, etc.).
- No responde a señales verbales - actúa como si no oyera aunque los adultos demuestran que oye dentro del rango normal.
- No utiliza acciones casuales - responde o reacciona algo a otra persona, esto se demuestra típicamente utilizando miradas y gestos, señalando en particular, como interacciones sociales.

SOCIALIZACIÓN

- Prefiere estar solo, parece distante.
- Dificultad en interactuar con otros niños.
- Puede no hacer contacto físico - apacigua, toca, abraza.
- Falso o ningún contacto visual.
- Dificultad en iniciar la conversación o jugar con otros.
- Actúa o habla de una manera inapropiada socialmente tal como hablar con voz muy alta o por mucho tiempo.
- Dificultad interpretando las expresiones faciales y lenguaje corporal.
- Dificultad en entender e interpretar emociones (de sí y de otros).

COMPORTAMIENTO

- Dificultad en pasar de una actividad a jugar o otra o de iniciar otra.
- Beneficios o crisis emocionales.
- Crisis o ataques de ira.
- Apaga inadecuado o objetos.
- Frecuentemente cambia de pautas.
- Comportamientos estereotípicos o autoestimulantes - movimientos repetitivos del cuerpo o de otros objetos tales como agitar las manos, balancear, chasquear los dedos frente a la cara.
- Intereses restringidos y persistentes.
- Interés en mantener todo igual, resistencia al cambio.
- Se autoleiona.

OTRAS ÁREAS

- Habilidades motoras: gruesas y finas desarrolladas.
- Problemas con el procesamiento sensorial, respuestas inusuales a los estímulos sensoriales.
- Aparente hiperresponsabilidad o poca sensibilidad al dolor.
- Hiperactividad o poca actividad física notable.
- Come una variedad limitada de comidas y/o texturas.
- Conciencia atenta del peligro físico.

INCIDENCIA DEL AUTISMO

La incidencia del autismo está aumentando. En 2009, el Centro para el Control y Prevención de Enfermedades y el Departamento de Salud y de Servicios Humanos de Estados Unidos reportaron que la incidencia del autismo era de entre 1 en 80 y 1 en 200, con un promedio de 1 en 110 niños en los Estados Unidos. Este rango tan amplio es el resultado de diferencias en los resultados de varios estudios de investigación. Basado en estos estimados, aproximadamente 24,000 niños nacidos en los Estados Unidos cada año estaban eventualmente un diagnóstico de TEA. Actualmente hay aproximadamente 500,000 individuos, entre la edad de 0 a 21 años, que padecen del trastorno en los pa. El autismo es más común que el cáncer de riñón, síndrome de Down y la diabetes juvenil.

INVESTIGACIÓN GENÉTICA

No hay una causa conocida para el autismo. En la última década, los científicos han avanzado significativamente en entender la genética del autismo. Los investigadores se están enfocando ahora en regiones cromosómicas específicas que pueden contener genes relacionados con el autismo. Esto se ha logrado al estudiar cromosomas de individuos con autismo que padecen autismo e investigadores de cada cromosoma buscando indicios de genes asociados con el autismo.

La hipótesis actual entre los investigadores de genética del autismo apunta a una idea de "herencia templada". Esto significa que muy probablemente, hay múltiples factores genéticos involucrados y que predisponen a un individuo a padecer autismo. Esto también incluye el papel de factores ambientales.

Esto significa que, además de tener una combinación específica de genes relacionados al autismo, puede ser necesario que el individuo sea expuesto a factores ambientales específicos para que se desarrolle el autismo. Por ejemplo, si una versión de un gen hace que una persona sea susceptible a un autismo en particular, el estar expuesto a este químico puede desencadenar el desarrollo del autismo.

Al enfocarse en el estudio de factores genéticos y determinar sus mecanismos subyacentes, los investigadores pueden identificar factores ambientales que contribuyen al autismo. Muchos de la investigación actual está basada en el Proyecto del Genoma Humano, un estudio científico que dura 13 años para identificar y analizar todos los genes en el DNA humano.

"Alan cuando yo sabemos que hay un niño, debemos prepararnos para el niño".

El color verde claro representa las etapas donde el autismo y otros diagnósticos pueden ser diagnosticados.

No hay un examen de sangre que determine si un niño padecerá el trastorno del espectro autista. El diagnóstico se refiere como descriptivo, lo cual significa que este está basado en la observación del comportamiento del niño. Este capítulo cubre las señales tempranas que los padres pueden notar y las herramientas de chequeo y diagnóstico que los profesionales pueden usar para diagnosticar el trastorno del espectro autista.

SEÑALES TEMPRANAS

Los comportamientos característicos del trastorno del autismo pueden o no ser obvios en la infancia (de 12 a 18 meses), pero usualmente son más evidentes durante la niñez (de los 18 meses a los 6 años). Los niños que padecen autismo de alto funcionamiento o síndrome de Asperger no pueden ser identificados hasta más tarde porque normalmente no muestran retraso en el desarrollo de las habilidades fundamentales del lenguaje.

Alertas del Autismo

- No balbucea a los 12 meses
- No gestiona (señala, agita las manos, agarra) a los 12 meses
- No dice palabras sueltas a los 18 meses
- No dice frases de dos palabras por sí mismo a los 24 meses
- Puede perder habilidades de lenguaje o sociales después de haberlas adquirido
- Tiene intereses reducidos o limitados
- No demuestra o tiene pocas habilidades de imitación como aplaudir, hacer torbellinos, etc.

Alertas de síndrome de Asperger

- Topes
- Hiperactivo
- Hiperselectivo en el proceso del lenguaje (puede ser lento para entender y responder a preguntas o puede no poder decir lo que necesita)
- Habilidades sociales (puede hacer comentarios inapropiados o hablar a todo el mundo sobre un mismo tema)
- Habilidades tempranas de lectura y matemáticas (puede leer a temprana edad pero no entender lo que lee, o superar habilidades matemáticas mucho antes que sus compañeros de la misma edad)
- Interpreta literalmente las cosas

Si su hijo presenta más de una de estas señales de alerta no necesariamente significa que padece autismo, sin embargo, sí indica la necesidad de una evaluación más exhaustiva. Muchos de los comportamientos que se asocian al autismo son compartidos por otros trastornos, tales como discapacidades cognitivas (discapacidades intelectuales), trastornos de comportamiento o problemas con el oído.

¿A DÓNDE RECURRIR PARA UNA EVALUACIÓN?

Si está preocupado sobre el desarrollo de su hijo, hable con su pediatra. El pediatra puede referir para una evaluación más exhaustiva. Si su pediatra no comparte sus preocupaciones, considere buscar una segunda opinión de un profesional que se especialice en el trastorno del espectro autista.

Si su hijo está en un preescolar o en la escuela primaria, hable con su maestro. Si su hijo aún no está en la escuela, puede contactar a su distrito escolar local. El distrito escolar es el responsable de identificar a todos los niños con discapacidades.

También se puede obtener una evaluación en un hospital o clínica para niños con un psicólogo o psicóloga de desarrollo o algún otro profesional adecuado a la familia, quien puede hacer la evaluación en casa.

Se diagnostica autismo observando el nivel de comunicación, comportamiento y desarrollo del niño. Una observación breve en un mismo entorno no muestra la realidad sobre las habilidades y comportamiento del niño. El aporte de los padres (o de otros cuidadores y/o de maestros) en la historia de desarrollo del niño son componentes importantes para dar un diagnóstico certero.

Idealmente, la evaluación se completará con un número de profesionales de diversos campos, los cuales pueden incluir una combinación de los siguientes:

Se pueden hacer varias pruebas médicas para eliminar o identificar explicaciones posibles para los síntomas que se presentan. Es importante distinguir el autismo de otras condiciones, ya que el diagnóstico correcto y la identificación temprana proveen la base para crear un programa educativo y de tratamiento apropiado y efectivo.

El médico del desarrollo atiende del problema de salud de niños con retraso en el desarrollo discapacitados. Él puede referir un neurologista pediatra en sustitución de, o además de, un pediatra del desarrollo.

Psiquiatra infantil: un médico que puede recetar medicamentos y proveer ayuda sobre comportamiento, adaptaciones emocionales y relaciones sociales.

Psicólogo infantil: se especializa en entender la naturaleza y el impacto de las discapacidades del desarrollo, incluyendo TEA. Puede llevar a cabo evaluaciones y pruebas psicológicas, así como evaluar con la modificación del comportamiento y el entrenamiento en las habilidades sociales.

Terapeuta ocupacional: se enfoca en las habilidades prácticas y de autoayuda que sirven en la vida diaria, tales como vestirse y comer. También puede trabajar en integración sensorial, coordinación de movimiento y habilidades motoras finas.

Terapeuta físico: ayuda a mejorar el uso de los brazos, muñecas, articulaciones y piernas para desarrollar fuerza muscular, coordinación y habilidades motoras.

Terapeuta del lenguaje y del habla se involucra para mejorar las habilidades de comunicación, incluyendo el lenguaje y el habla.



13. INSTRUMENTO DE COEVALUACIÓN

Instrumento en el cual profesionales de diseño y/o del tema social evalúan en conjunto al diseñador el producto y sugieren cambios o críticas.

Universidad San Carlos de Guatemala / Escuela de Diseño Gráfico / Proyecto de graduación

FICHA DE EVALUACIÓN

Nombre:

Fecha: Campo de especialidad:

Perfil del experto (breve):

Instrucciones: En base a la observación del material gráfico propuesto, califique mediante la marca en el círculo que corresponde a su opinión.

1= Excelente 2= Bien 3= puede mejorar 4= deficiente 5= Malo

En cuanto a el material en general

	1	2	3	4	5
1. ¿Se comprende el mensaje de la pieza a simple vista? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
2. ¿El formato es adecuado para la cantidad del contenido? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
3. ¿Tiene la capacidad de ser atractivo a la vista mediante el uso del color, tipografía, etc.? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
4. ¿Es funcional para el grupo objetivo? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				

En cuanto al diseño del material

1. ¿La tipografía seleccionada es la adecuada para transmitir el mensaje? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
2. ¿La tipografía seleccionada cumple con los requisitos de claridad, legibilidad y comprensión? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
3. ¿La gama de colores es la adecuada para transmitir el mensaje? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
4. ¿La gama de colores logra aportar valor estético y psicológico al material gráfico? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
5. ¿El formato logra contribuir aspectos estéticos y funcionales al diseño? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
6. ¿Es la técnica de ilustración la adecuada para representar el tema? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
7. ¿La diagramación del material ayuda a la lectura y es funcional en otros aspectos como el recorrido visual? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
8. ¿Las partes del material gráfico logran tener unidad? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
9. ¿La portada y contraportada logran llamar la atención y explicar sobre el contenido del material? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				
10. ¿La retícula utilizada es la adecuada para el material gráfico? <input type="text"/>	<input type="radio"/>				

Opiniones personales

1. Basado en su experiencia ¿Cómo calificaría el material?

2. Describa lo que le llamo la atención del material.

3. ¿Qué aspectos necesitan mejorar?

4. ¿Qué cambios realizaría usted?

5. Escriba sus observaciones en cuanto al material.

GRACIAS POR SU TIEMPO

14. INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN



Instrumento en el cual el grupo objetivo evalúa el material o la propuesta final en fines de contenido, practicidad, diseño y opiniones.

Universidad San Carlos de Guatemala / Escuela de Diseño Gráfico / Proyecto de graduación

FICHA DE VALIDACIÓN

Edad:
Género:
Fecha:

Instrucciones: En base a la observación del material gráfico propuesto, califique mediante la marca en el círculo que corresponde a su opinión.

1= Excelente 2= Bien 3= puede mejorar 4= deficiente 5= Malo

En cuanto a el material en general

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. ¿Se comprende el mensaje de la pieza a simple vista? _____ | <input type="radio"/> |
| 2. ¿El formato es adecuado para la cantidad del contenido? _____ | <input type="radio"/> |
| 3. ¿Tiene la capacidad de ser atractivo a la vista mediante el uso del color, la letra, etc.? _____ | <input type="radio"/> |
| 4. ¿Es funcional para el usted? _____ | <input type="radio"/> |

En cuanto al diseño del material

- | | | | | | |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. ¿La tipografía seleccionada cumple con los requisitos de claridad, legibilidad y comprensión? _____ | <input type="radio"/> |
| 2. ¿La gama de colores logra aportar valor estético y psicológico al material gráfico? _____ | <input type="radio"/> |
| 3. ¿El formato logra contribuir aspectos estéticos y funcionales al diseño? _____ | <input type="radio"/> |
| 4. ¿Es la técnica de ilustración la adecuada para representar el tema? _____ | <input type="radio"/> |
| 5. ¿Es fácil la lectura y el recorrido? _____ | <input type="radio"/> |
| 6. ¿La portada y contraportada logran llamar la atención y explicar sobre el contenido del material? _____ | <input type="radio"/> |
| 7. ¿Siente que va dirigido a usted? _____ | <input type="radio"/> |

Opiniones personales

1. Si ha consultado otro tipo de material similar, ¿Cómo lo compararía con este?
2. Describa lo que le llamo la atención del material.
3. ¿Qué aspectos necesitan mejorar segpun su opinión?
4. ¿Qué cambios realizaría usted?
5. Escriba sus observaciones en cuanto al material.
6. ¿Recomendaría este material?

GRACIAS POR SU TIEMPO

Guatemala, marzo 02 de 2015.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **JOSHUA ALEJANDRO LUJAN ROSALES**, Carné universitario: **2009 17469**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO GRÁFICO DE ESTRATEGIA Y GUÍA DIDÁCTICA PARA CAPACITAR A USUARIOS DEL TRATAMIENTO TERAPÉUTICO Y SOCIAL DEL AUTISMO**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en **DISEÑO GRÁFICO, ÉNFASIS: EDITORIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO**.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida, por lo que recomiendo darle continuidad a los procesos correspondientes, antes de que se realice la impresión de dicho documento de investigación.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Lic. Maricella Saravia
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

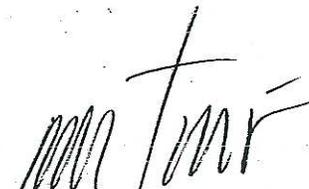
Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 y 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com

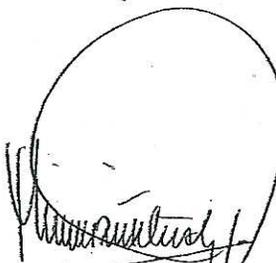
**"Diseño gráfico de estrategia y guía didáctica para capacitar a usuarios del
tratamiento terapéutico y social del autismo"**

Proyecto de Graduación desarrollado por:


Joshua Alejandro Lujan Rosales

Asesorado por:

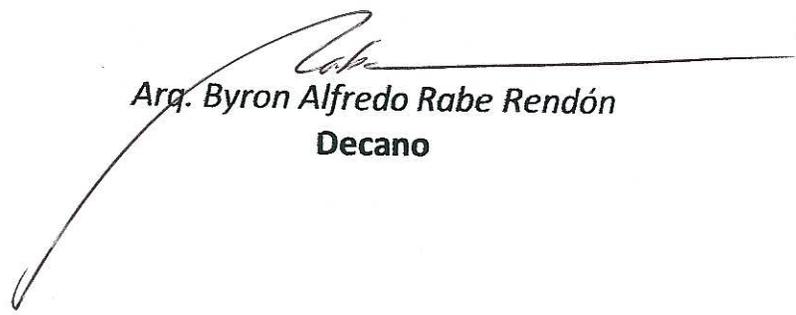

Lic. Marco Antonio Morales Tomas


Licda. Miriam Isabel Meléndez S.


Licda. Irma Eugenia Cossich Vielman

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

No es la meta, es el viaje.

